RAGE RACER - BUG TOO! - VICTORY BOXING u.v.a.

Österreich: . . .48 ÖS
Schweiz: . . .5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: . . .7900 Lit
5,80 DM

02/97 ISSUE 13 V2.2/97

# FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY

## Mario Kart 64
NINTENDO 64
Endlich im Test

Gewinnt das exklusive SONY-Snowboard

## Sonic 3D Blast
SEGA SATURN
Das Saturn-Debut des Sega-Igels

## FIFA 97
PlayStation
Bundesliga oder Kreisklasse?

# STAR WARS
Shadows of the Empire
Dark Forces &
Rebel Assault 2

FUN 2/97 NINTENDO • SEGA • SONY

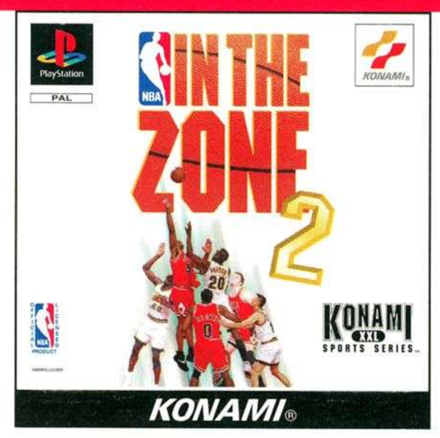
Die meisten Basketballspiele
sind total sterbenslangweilig.



NBA In the Zone 2
ist total scharf.

# NBA In the Zone 2.
# Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation". Mega Fun 1/97: „Wertung 90%". Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...". Total.









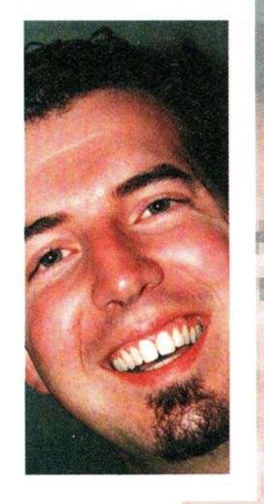









KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfur



# A Letter From The Editor...

## Liebe Videospielfans,

herzlich willkommen im Jahr 1997! Für die Videospielbranche wird es wohl als eines der besten in die Annalen eingehen, soviel kann man heute schon sagen. Niemals zuvor wurde der deutsche Markt härter umkämpft, noch nie wurde mit härteren Bandagen um Eure Gunst gebuhlt. Stichtag ist der 1. März, dann endlich erbarmt sich Nintendo und verkauft das Nintendo 64 für 399.-DM offiziell in Deutschland. Wie werden Sony und Sega reagieren?

Ich denke, Nutznießer der enormen Anstrengungen werdet Ihr sein.

Eine Zukunftsvision:

Sobald die erste Euphorie über das N64 abgeflaut ist, senken Sega und Sony, wie immer zeitgleich, die Hardware-Preise und packen auch noch ein Spiel nach Wahl bei. Nintendo lockert die enorm hohen Modul-Preise auf durchschnittlich 99.-DM pro Spiel, woraufhin Sony eine Namco Museum Vol. 10 mit allen bisher erschienen Namco-Titeln inklusive der Ridge Racer- und der Tekken-Serie auf den Markt wirft und damit an einem Tag sechsstellige Verkaufszahlen erreicht. Sega kontert mit einer AM 2-Kollektion, die zu abartigen Hardware-Verkäufen führt, da auch schon Virtua Fighter 3 in Automatenqualität als Bonusspiel enthalten ist. Nintendo überrascht die Zunft daraufhin mit einer Ankündigung, daß das 64DD noch zu Weihnachten 1997 inklusive Zelda 64 in Deutschland erscheinen wird. Währenddessen verschicken Sega und Sony, wieder gleichzeitig, ohne Vorwarnung Hardware-Upgrades an die verdutzten Händler, welche die 32-Bit-Maschinen auf 64-Bit-Niveau angleichen. Nun steht Weihnachten 1997 vor der Tür. Nintendo, Sega und Sony packen die grobe Kelle aus und verkloppen Konsolen unter 200.-DM, Spiele werden nicht über 79, 95 DM verkauft. Große Teile des Versandhandelnetzes brechen zusammen, große Firmen in Würzburg, Oberhausen oder Stuttgart legen das gesamte örtliche Telefonnetz lahm, Post und Kurierdienste können der Päckchenflut nicht mehr Herr werden. Großmärkte rüsten zu 100% auf Videospiele um, müssen aber dichtmachen, nachdem die Bundesregierung die Parkplätze sowie die Zufahrtsstraßen zu Krisengebieten erklärt hat. Die FUN GENERATION verdoppelt Umfang und Auflage, kann sich dafür aber den Vertrieb an den Kiosk sparen, da die Druckerei in Höchberg schon während der Drucklegung von fanatischen Fans umlagert und schließlich eingenommen wird. Theo Waigel denkt laut über eine "Videospielsteuer" nach, wird aber umgehend aufgrund eines Mißtrauensvotums aus den eigenen Reihen ("I laß' mer doch man Gäm'boy net versteu'n!") in den Ruhestand befördert. Deutschland spaltet sich in drei Lager, die sich zu Großdemonstrationen in Großostheim, Frankfurt und Hamburg versammeln. Bevor die Parteien, die sich sternlaufförmig aufeinander zubewegen, um "das mal auszutragen" aufeinanderstoßen, geben Nintendo, Sega und Sony ihre Fusion bekannt. Schließlich sind alle Konsolen gleich leistungsfähig, was soll also der ganze Ärger?! Der 14. Dezember geht als "Independence Day" in die Geschichte ein, Roland Emmerich verliert einen Copyright-Prozeß und weltweit läuten die Glocken.

Peace Leute, war nur so'n Gedanke!

Götz Schmiedehausen,
**Chefredakteur**

# STAR GLADIATOR SORGT FÜR

HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

CAPCOM

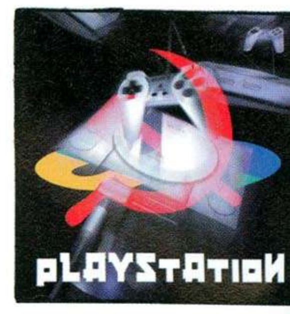
Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu



# INHALT 02/97
















# Die Top 9 des Monats!


Mario Kart 64 — SEITE 37-39

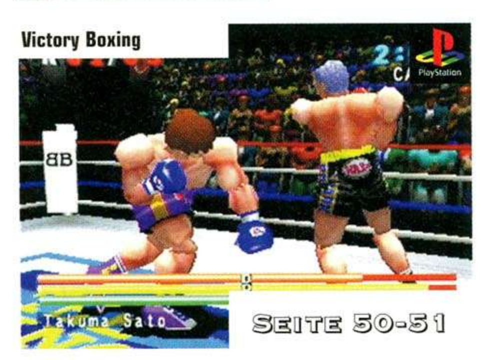

NBA In The Zone 2 — SEITE 66-67

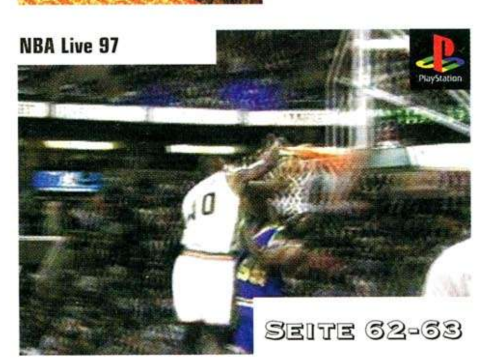

Rage Racer — SEITE 60-61


Rebell Assault 2 — SEITE 46-47


Dark Savior — SEITE 80-81


Sonic 3D Blast — SEITE 78


Victory Boxing — SEITE 50-51


NBA Live 97 — SEITE 62-63


Bug Too! — SEITE 82-83

# MARIO KART 64

## Spiel des Monats ab Seite 37

## Spiele Tests





# feedback

## Dumme Verspätung

Hallo FG-Team! Ich (13) bin treuer Abonnent und finde Eure Zeitschrift echt super! Ihr habt ein Superlayout, schreibt kritisch über die Spiele, weshalb ich Eure Tests oft als Kaufhilfe benutze. Euer 10-Punkte-Wertungssystem finde ich viel überschaulicher als das anderer Zeitschriften.

Leider muß ich auch einige Punkte kritisieren:

-Ich habe meine FG schon mehrmals erst Tage nach dem offiziellen Erscheinungstermin erhalten!

-In der FG-Ausgabe 12/96 mußte ich für die Leserumfrage mein schönes Heft zerschneiden. Könntet Ihr in Zukunft so etwas vielleicht auf gesonderten und leicht heraustrennbaren Seiten abdrucken?

Zu der Frage, ob die FG ein Poster braucht, muß ich "Nein" antworten, aber ich würde mich sehr freuen, wenn es trotzdem eins gäbe. ***Moritz Hoch, Werne***

*Vielen Dank für das Lob und 1000x Sorry an Dich und alle Abonnenten. Bei der letzten Ausgabe hatten wir, aufgrund eines Lieferengpasses bei den Demo-CDs, Schwierigkeiten mit den Abos. Dies wird in Zukunft nicht mehr passieren. Heraustrennbare Seiten sind im Druck nur sehr aufwendig zu realisieren. Wir haben deshalb die Rückseite des Fragebogens nicht mit wichtigen redaktionellen Beiträgen gefüllt. Im Augenblick haben wir das Thema "Poster" zu den Akten gelegt. Die Mehrzahl der Leser ist Deiner Meinung, außerdem wollen wir die Seiten lieber für Testberichte oder andere Beiträge nutzen.* ■

# Einsteigerhilfe

Hallo Funnys! Ich, 37, bin seit einer Woche stolzer Besitzer einer PlayStation. Ich habe mir dann 3 Tage später Euer Heft gekauft, aber bestimmt nicht wegen dem Layout auf dem Umschlag, sondern weil es das einzige Magazin im Regal war, das sich ausführlich mit PlayStation befaßt. Als alter Airbrush-Fan kann ich nur sagen, echt billig gezeichnet das Cover! Vom Inhalt wurde ich aber so überzeugt, daß ich FG bereits abonniert habe. Und nun zu meinen Problemen:

1. Was zum Henker ist eine "PSX"?
2. Was ist ein Link-Modus?
3. Was kann man an der PlayStation umbauen?
4. Was ist eine PlayStation 64?
5. Funktioniert das Nintendo 64 auch mit Discs oder mit so komischen Kassetten?
6. Kann ich auf der PlayStation auch andere Discs spielen, z.B. CD-Rom?
7. Was ist ein Clean-Up Hitter?

***Gerhard Frey, Eislingen***

*Unser Titel von Ausgabe 1/97 war nicht gebrusht, sondern von Kai „handgerendert". Das Modell, das Michael konstruierte, siehst Du auf Seite 56 und 57. Wir haben uns da richtig Mühe gemacht! Zu Deinen Fragen, die übrigens viele Neueinsteiger auf dem Herzen haben:*

*1. PSX ist die alte Bezeichnung für PlayStation. Das X steht für Experience.*

*2. Beim Link-Modus koppelst Du zwei PlayStations mit einem Link-Kabel (gibt's beim Fachhändler). Du brauchst auch zwei Fernseher und zwei CDs. Beliebte Link-Titel sind wipEout 2097, Formel 1 oder Ridge Racer Revolution.*

*3. Mit einem speziellen Chip kann man beim Fachhandel (z.B. Wolf Soft) die PlayStation zu einem sogenannten Multinorm-Gerät umbauen lassen, d.h., man kann auch importierte Software aus den USA oder Japan problemlos abspielen. Das geht mit einer handelsüblichen PAL-PlayStation nicht. Man braucht zusätzlich einen NTSC- bzw. RGB-tauglichen Fernseher und ein RGB-Kabel.*

*4. Die PlayStation 64 ist ein Gerücht. Dieses besagt(e), daß 1998 eine PlayStation auf 64-Bit-Basis kommen soll. Inzwischen sagen diese Quellen, daß 1999 eine 128-Bit-PlayStation kommen könnte.*

*5. Das Nintendo 64 braucht in der Grundausstattung die "komischen Kassetten". Dies sind Module, in denen sich Eproms mit dem Spiel befinden. Mit dem 64DD, einem neuartigen Disc Drive-System, das wahrscheinlich 1997 nicht in Deutschland erscheinen wird, kommt ein System auf den Markt, mit dem Nintendo den CD-Rom-Konsolen (PlayStation, Saturn) auf dem angestammten Sektor Konkurrenz machen will.*

*6. Nein. Auf der PlayStation kann man nur die schwarzbeschichteten PlayStation-CDs abspielen. Ausnahmen sind Musik-CDs, die kann man, wie auf einem normalen CD-Spieler, abspielen.*

*7. Hier hat unser Baseball-Freak Holger wieder einmal mit Fach-Chinesisch geglänzt. Ein Clean Up-Hitter ist ein Star-Schläger beim amerikanischen Baseball, der immer an Position 4 (Base4) schlägt.* ■



# feedback

## SEGA-Liebe

Liebe Redaktion! Euer Heft ist äußerlich und innerlich perfekt. Verändert da ja nichts. Was mich jedoch enttäuscht hat, sind die Sega Saturn-feindlichen Tests. Ein paar Beispiele gefällig?

In der Ausgabe 11/96 wurde Crash Bandicoot mit 10/10 Punkten bewertet. Also besser als Nights, so ein Schwachsinn.

Formel 1 das beste Rennspiel? Das gibt's nie und nimmer. Das Game reicht niemals an Daytona C.C.E. heran, geschweige denn an Sega Rally.

Das Pünktchen auf dem i ist, daß Tekken 2 besser als Virtua Fighter 2 ist. Frechheit. Und daß Gott und die Welt so denken wie ich, beweise ich, indem JEDES Game-Magazin bei diesen Spielen, welche alles Vorzeigespiele sind, dem Sega Spiel die besseren Kritiken gab (Beispiel: Daytona C.C.E., die Durchschnittswertung sind geniale 87,5%! Bei Euch nur 70%). Ich besitze diese Games und kann behaupten, daß alle diese Vorzeigetitel meiner Meinung nach total falsch bewertet wurden. Ich hoffe, Ihr seid nicht wie die Konkurrenz und scheut Euch nicht vor einer Stellungnahme.

***Daniel Amstutz, Engelberg***



*Ich glaube, es wird Dich nicht überraschen, daß Du kein Einzelfall bist. Schon oft schrieben uns Leser, die mit Wertungen nicht einverstanden waren. Und ich denke, das wird es immer geben, Gott sei Dank! Das meine ich ehrlich, obwohl die Redaktion Deine Auffassung der Dinge nicht nachvollziehen kann. Bei uns entscheidet nach wie vor nur die Software. Auf welcher Plattform diese läuft, ist uns schnurzpiepegal, denn als Redakteure besitzen wir jede Konsole. Über Daytona haben wir uns schon in den letzten beiden Ausgaben ausgelassen; ich hätte allerdings nicht gedacht, daß es jemanden gibt, der die Championship Edition über Formel 1 stellt. Da befinden sich sogar in den intimsten Sega-Kreisen genug Leute, die Daytona zwar gut finden (wir auch, denn 7 heißt "gut"), sich aber weitaus mehr vom Titel erwartet haben. Ich sage nur: Steuerung und Spielgeschwindigkeit. Virtua Fighter 2 und Tekken 2 sind ein Thema für sich. Wir konnten uns alle mehr für Tekken 2 erwärmen, trotzdem gebe ich zu, daß die 9 von 10 für Virtua Fighter eine 9 mit Tendenz zur 10 war. Als gleichwertig schätze ich die Titel dennoch nicht ein. Andere Meinungen werden aber akzeptiert. Übrigens mögen wir Sega wirklich. Ich spiele privat ebenfalls gerne Saturn, vor allem Sega Rally, das eben ein obergenialer Arcade-Racer ist und, nur für mich privat gesehen, mein liebstes Rennspiel darstellt (Prä-Mario Kart 64-Phase). Zur Zeit spiele ich Fighters Megamix, und dies könnte, wenn alles gut geht, der Beat'em Up-Überknaller schlechthin werden. Die Hard Arcade ist ebenfalls ein schönes Spiel, das Du sicherlich lieben wirst. Daß Gott und die Welt vieles anders sehen, zeigen aber die Verkaufszahlen des Saturns und der PlayStation. Wie dem auch sei ich wünsche Dir, allen Saturn-Fans und auch mir noch viele gehaltvolle Zockerstunden vor der Konsole.* ■

## Typ aus Holland

Hi FG-Team! Genau, ich bin der Typ aus Holland, und ich habe die FG abonniert, weil es hier nichts gibt, was in punkto Service und Qualität so gut ist. Ich hätte aber gerne ein Poster und ein anderes Cover - die Farben tun dem Auge richtig weh.

Hier meine Fragen:

1. Was gibt's Neues von Micro Machines 3, und wird es, wie ich gelesen habe, mit zwei Mann pro Joypad spielbar sein?
2. Der Tiercheat von wipEout 2097 funktioniert nicht. Habt Ihr ihn vielleicht falsch abgedruckt?
3. Ich würde meine Nase gerne in die Videospielindustrie stecken. Wie kann ich das erreichen?

***FG-Leser, aus Holland***



*Ein Poster steht bei uns vorerst nicht mehr zur Debatte. Gegen das grelle Pink haben wir, wie Du siehst, schon etwas unternommen. Doch vielleicht, eines Tages, kommt "The return of the evil pink". Who knows?*

*Zu Deinen Fragen:*

*1. Das Spiel wird in unserer März-Ausgabe ausführlich vorgestellt. Es ist tatsächlich mit zwei Mann an einem Joypad spielbar.*

*2. Nein, so wie er im Heft steht, ist er richtig.*

*3. Du solltest Vorerfahrung in Sachen Programmieren mitbringen. Übe doch mit der Yaroze-PlayStation (siehe Backstage). Gute Englischkenntnisse sind Pflicht, außerdem Kreativpotential und Einsatz. Solltest Du den Wunsch verspüren, lieber eine "vermarktende" Funktion übernehmen zu wollen, sprich Produkt Manager, PR Manager etc., brauchst Du ebenfalls sehr gute Englischkenntnisse, BWL-Erfahrung wäre auch nicht schlecht. Außerdem mußt Du -aber ich glaube, da bist Du qualifiziert- großes Fachwissen im Bereich "Videospiele" aufweisen. Hoffentlich treffen wir Dich einmal bei einer großen Firma und dürfen Dich dann interviewen, großer Unbekannter.* ■

Schädlingsfreies Obst leicht gemacht

Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

# „MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

**New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:**
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."

Schlechte Zeiten für Obsthändler.

**Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!**
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.

Apfel im Schlafrock

CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY

IT'S NOT A GAME.







## NEWSFLASH

+++ Wild 9 von Shiny Entertainment wird sich noch bis zum Spätsommer 1997 verzögern. Man arbeitet paralell an einer TV-Comic-Serie, die dann die Wild 9-Figuren promoten soll +++ Eine frühe Version von Tekken 3, die auf der Hong Kong Amusement Show gezeigt wurde, beinhaltete neun Kämpfer. Das Programm läuft auf einem System 11-Board, welches die mittels Motion Capturing aufgenommenen Akteure in Szene setzt. Gerüchte besagen, daß zur Heimversion von Tekken 3 ein Hardware-Upgrade beigelegt werden soll. +++ Formel 1 Teil 2 wird voraussichtlich im September erscheinen, die aktuellen Teams und Fahrer enthalten, eventuell mit Transfer-Option und mit Split-Screen +++ Dataflash bringt im Januar eine 1Meg- bzw. eine 8 Meg-große Memory Card für Nintendo 64 auf den Markt +++

## Die amerikanische Regierung kritisiert gewalttätige Spiele

US-Senator Joseph Lieberman, Mitbegründer der freiwilligen Aufsichtsbehörde IDSA, teilte Repräsentanten der Regierung mit, daß die Einrichtung zwar gute Arbeit verrichte, die Spiele und die zugehörigen Anzeigen sind aber immer noch viel zu gewalttätig und bedenklich seien. Vor allem die Titel, die sich in Deutschland schon seit einiger Zeit auf dem Index befinden, wurden stark kritisiert, darunter Doom, Killer Instinct, Mortal Kombat oder Duke Nukem. Aber auch andere Spiele wie Virtua Cop, Fighting Vipers, Krazy Ivan oder Mighty Morphin Power Rangers befanden sich im Kreuzfeuer der Kritik.

Die Antwort der Software Publisher Association folgte prompt. Präsident Ken Wasch bemerkte: "Unsere Industrie hat große Anstrengungen unternommen, um die Eltern über bedenkliche Inhalte in der Unterhaltungssoftware zu informieren (...)"

Im Jahre 1994 entschied die Spieleindustrie, sich mittels eines Bewertungssystems selbst zu regulieren. Wasch sagte dazu: "(...) wir haben ein System eingeführt, das informativ und objektiv, aber nicht bewertend ist. Die Erziehungsberechtigten können aufgrund der Altersangaben auf den Packungen selbst entscheiden, ob sie ihrem Kind die entsprechende Software kaufen wollen."

## Was steckt im M2?




Der Controller des M2 hat sechs Actionbuttons auf der Vorder- und zwei weitere auf der Oberseite. Eine weitere Version des Pads soll auch einen analogen Stick, ähnlich dem Nintendo 64-Pad, enthalten. An der Vorderseite findet man einen Slot für eine externe Memory Card, die 128K Daten speichern kann. Die nötige Spielepower holt sich das M2 aus den beiden PC602-Chips. Einer ist nur für die Bearbeitung der geometrischen Polygon-Strukturen da, während sich der andere mit dem Game Code auseinandersetzt. Matsushita behauptet, daß das M2 ca. 1 Mio. Polygonen pro Sekunde darstellen kann. Unabhängige Tests haben es auf ca. 500.000 inklusive Texturen und Lichteffekte gebracht (PlayStation ca. 120.000). Ein schwerer Schlag für alle Heim-Cineasten dürfte die Tatsache sein, daß das M2 nun doch nicht DVD-kompatibel sein wird. Außerdem ist M2 nicht zum 3DO-System kompatibel. Über einen genauen Veröffentlichungstermin ist noch nichts bekannt.

















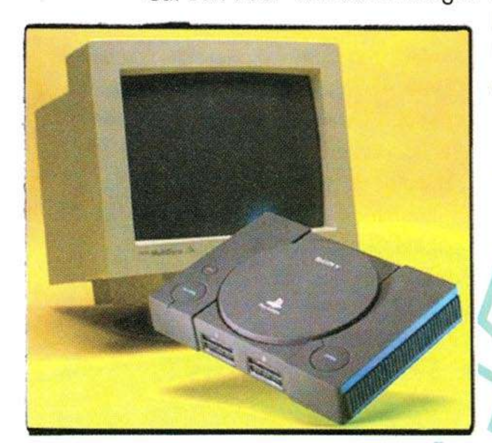







## Mit Yaroze soll eine neue Generation von Spielzimmer-Programmierern heranwachsen

Ca. DM 900.- soll der Einstieg in die PlayStation-Programmierwelt kosten. Yaroze (jp.: Laßt uns etwas erschaffen) wurde vom PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi konstruiert. Das Kit besteht aus einer Multinorm-PlayStation, einem Software-Paket und einem Verbindungskabel für Macintosh oder PC. Da Sony nicht daran interessiert ist, daß eine echte, "wilde" Programmierszene entsteht, dürfen die Programme nicht veröffentlicht werden. Es gibt deshalb auch keine Routine, um die Programme auf CD zu brennen. Die Selfmade-Software wird komplett von der Festplatte in das RAM der PlayStation geladen, wobei der Codesatz nicht größer als 3,5MB sein darf (2MB Haupt-RAM, 1MB Video-RAM und 512K Sound). Damit wird für die Größe des Programms ein Limit vorgegeben. Wie damals auf dem C64 oder dem Amiga müssen wir also wieder mit jedem Bit haushalten. Allerdings sollte man zu bedenken geben, daß bspw. ein Spiel wie Ridge Racer komplett in diesen Speicherplatz paßt. Ein normales Development-Kit ohne Restriktionen von Sony kostet übrigens ca. $ 30.000. Benutzer des Yaroze-Kits sollten bedingt programmiertechnische Vorkenntnisse mitbringen, sonst wird das Coden doch zum frustrierenden Erlebnis. Die Software-Palette besteht aus einer C-Bibliothek, einem C-Compiler, einem Debugger und diversen Tools, um Sounds und Grafiken auf PlayStation zu konvertieren.



## Samurai Shodown Fencing Instructor Pack für PSX

Ein geheimnisvolles Spiel rund um Samurai Shodown wurde im Dezember angekündigt. Samurai Spirits: Kenkyaku Shinan (jap. Titel) soll die beste Heimversion des Prügelspiel-Eposes werden. Teil 1 und der niemals erschienen zweite Teil sollen auf der CD enthalten sein. SS 2 wird von Experten als der beste Abschnitt der Serie angesehen.

## Sony und Squaresoft rücken näher zusammen

Sony hat eine hieb- und stichfeste Abmachung mit Square geschlossen, die besagt, daß Final Fantasy VII niemals für Nintendo 64 erscheinen wird. Dies heißt allerdings nicht, daß zukünftig keine Square-Spiele für das N64 erscheinen können. Sogar ein Final Fantasy-Teil (nur nicht der siebte!) könnte auf dem 64DD möglich sein.

## Formel 1-Wettbewerb

Das ist echt nicht normal, was Ihr uns für Formel 1-Zeiten habt zukommen lassen. Wir kennen den Monaco-Kurs wirklich wie unsere Westentasche, doch teilweise habt Ihr Zeiten hingelegt, von denen kann sogar der alte Schumi nur träumen. Hunderte von Videokassetten, Memory Cards und Fotos erreichten die FG-Redaktion, doch nur drei Fahrer konnten gewinnen. Hier also die Namen und die Zeiten der Fahrer, die 1997 gegen die FUN GENERATION-Crew antreten werden:

**1. Platz: Dirk Hanrath aus HS-Oberbruch .........1.14.145**
**2. Platz: Arsen Rech aus Mannheim ............1.14.310**
**3. Platz: Ertekim Aksünger aus Mannheim ........1.14.387**

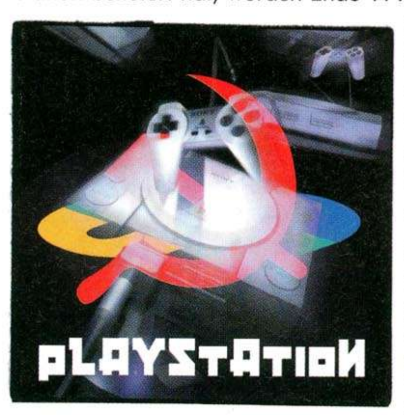
Herzlichen Glückwunsch, wir freuen uns, Euch kennenzulernen!

# BACKSTAGE

**Der Saturn entwickelt sich in den letzten Wochen des Jahres 1996 in den USA zum wahren Verkaufsrenner. In manchen Städten toppte die Sega-Maschine mit Kampfpreis und drei Titeln Nintendo 64 und PlayStation klar +++ +++ Capcom kündigt Darkstalkers 3: Vampire an +++ Sega kündigt für 1997 zwei Titel für Saturn an: Sonic X-Treme und den Arcadeshooter Gunblade NY +++ Sony bringt jedes Jahr eine Yaroze-Compilation mit den zehn besten Spielen aus dem Heimlabor +++ Nintendo plant ein 64DD-Modem für's Internet-Surfen +++ Der Sega Saturn soll sich ab 1997 zum Videophon ausbauen lassen. Zuerst werden Versuche in Japan gestartet. Das Videophon-Set kommt in Zusammenarbeit mit Nippon Telegraph zum Preis von 30.000 Yen (ca. 400 DM) +++ Die Zuschauer der CBS Morning Show in den USA wählten ihre liebsten Videospiele: Die Gewinner: Crash Bandicoot, Tekken 2, Project: Horned Owl, Tobal No. 1, Twisted Metal 2 +++ Die FUN GENERATION-Hotline ist am Dienstag, und nur am Dienstag, definitiv, ohne Diskussion ausschließlich von 18-20 Uhr. Und nur in dieser Zeitzone, also MEZ!!! Bitte nur zu dieser Zeit anrufen, auch in Notfällen. Tel.: 0931 / 40 43 716 +++**

## PlayStation will Russland erobern

Nachdem Sony Computer Entertainment Polen, Ungarn und die Tschechische Republik mit der PlayStation beliefert hat, wurden Ende 1996 die ersten 3000 Geräte nach Russland exportiert. Man will den russischen Markt stufenweise erschließen und arbeitet mit bewährten Vertriebskanälen zusammen. In Zukunft möchte Sony mit Fernsehwerbung und anderen Marketingaktivitäten den russischen Markt flächendeckend in Angriff nehmen.




## Saturn: Das Triple Pack und die Hintergründe

Am 18. November kam in den USA ein schier unglaubliches Paket in die Läden, nämlich Segas Saturn zusammen mit Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop für unglaubliche $199. Seitdem das Angebot in den Läden steht, haben die Hardware-Verkäufe um 500% zugelegt, außerdem wurden 400% mehr Software abgesetzt. Das erste Mal hat es Sega geschafft, mit 32-Bit-Konkurrent Sony in der monatlichen Verkaufsbilanz gleichzuziehen. Im Vormonat waren nur fünf von hundert verkauften Konsolen ein Saturn.

## Final Fantasy-Artbook von Non Plus Ultra!

Freaks weden mit der Zunge schnalzen, doch auch die "Normalo"-Zocker (nicht abwertend!) sollten vielleicht einmal einen Blick riskieren. Der Art Director der Serie, Yoshikarta Amano, stellt in diesem Bildband seine Aquarell- und Kohlezeichnungen zur Serie vor. Der Verkaufspreis des edlen Werkes liegt bei 119.- DM. Zu beziehen bei Non Plus Ultra, Tel.: 09131/ 59 105




## Myst 2 vorerst nur in Japan

Das einstmals erfolgreichste Adventure für Macintosh und PC geht in die zweite Runde. Vorerst allerdings kommt Myst 2 nur auf den japanischen Markt. Das von der Programmierfirma CYAN umgesetzte Adventure soll 1997 über Acclaim/Sunsoft auch für Saturn und PlayStation nach Deutschland kommen. Nachdem die Konsolenkonvertierung des ersten Teils weder bei der Fachpresse noch bei den Spielern besonders positiv aufgenommen wurde, hat man das Sequel vor allem in punkto Gameplay ziemlich aufgebohrt. Ob die Story mit dem Original-Skript mithalten kann, wird sich zeigen.

## Die weiße PlayStation

Sony wird Anfang 1997 eine weiße PlayStation auf den asiatischen Markt, also Taiwan, Süd Korea und Singapore bringen. Außer der äußeren Farbe wurden auch an der Technik der Maschine einige Veränderungen vorgenommen. Die "Weiße" wird in der Lage sein, MPEG-CDs abzuspielen. Die auf dem MPEG-Sektor renommierte Firma Xing baute den MPEG-Chipsatz. In Asien existiert ein großer Markt für MPEG-CDs, wohl der Hauptgrund für Sony, diesen Markt auch für sich zu erschließen. Der voraussichtliche Verkaufspreis wird bei $279.- liegen. Die PlayStation-Version wird auch eine spezielle Schutzvorrichtung beinhalten, um raubkopierte Software zu erkennen. Im Jahre 1995 waren über neun von zehn Spielen auf dem asiatischen Markt Raubkopien. Sollte der neue Raubkopie-Schutz erfolgreich sein, wird diese Technologie auch in den Systemen außerhalb Asiens eingebaut.




## Lara Croft zum Film?

Die Idee ist sicherlich nicht sonderlich abwegig. Die attraktive Polygonenbraut Lara aus dem Superspiel Tomb Raider hat innerhalb kürzester Zeit eine große Fangemeinde aufgebaut. Nun denkt man ernsthaft über eine Comic-Serie bzw. einen abendfüllenden Spielfilm nach. Immerhin ist das Spiel auch sehr kinohaft und spektakulär aufgebaut. Wir sind gespannt.

## Nintendo und Spielberg kündigen Zusammenarbeit an

Zwei der absoluten Giganten der Unterhaltungsbranche geben ihre Zusammenarbeit bekannt. Der Präsident von Nintendo of America, Howard Lincoln, verkündete während eines Vortrages, daß Steven Spielberg großes Interesse hätte, mit seiner Firma Dreamworks für das Nintendo 64 zu entwickeln. Howard Lincoln wurde von Spielbergs Partner, Jeffrey Katzenberg, angerufen. Er erzählte Lincoln, daß Spielberg fasziniert vom Nintendo 64 sei. Spielberg möchte unbedingt ein Spiel für die Maschine entwickeln, eine Idee, der Lincoln nach eigenem Bekunden sehr positiv gegenüber steht.




## Resident Evil-Film geplant

Die deutsche Filmproduktionsfirma Neue Constantin hat einen Film über das Videospiel Resident Evil angekündigt. Die Storyline ist noch nicht bekannt, doch es werden die gleichen Monsterdesigns wie im Spiel verwendet. Das Budget ist für europäische Verhältnisse mit $ 20 Mio. relativ hoch angesetzt. Der Film wird Mitte nächsten Jahres starten. Übrigens: Neue Constantin hat schon einmal einen Film zu einem Capcom-Spiel produziert: Street Fighter.



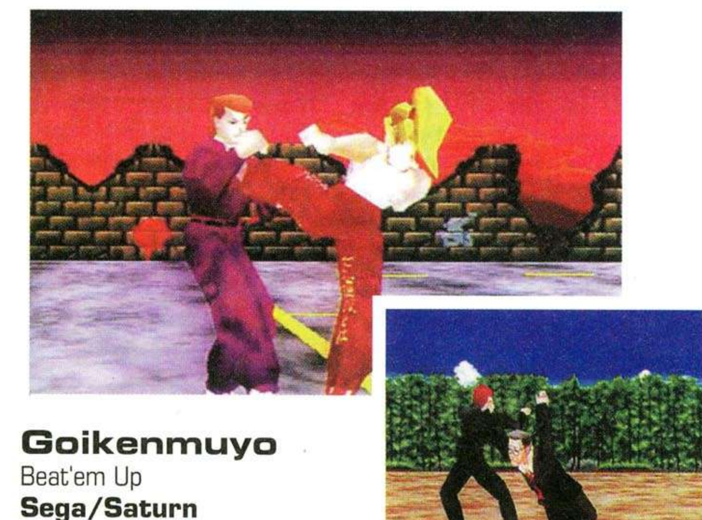






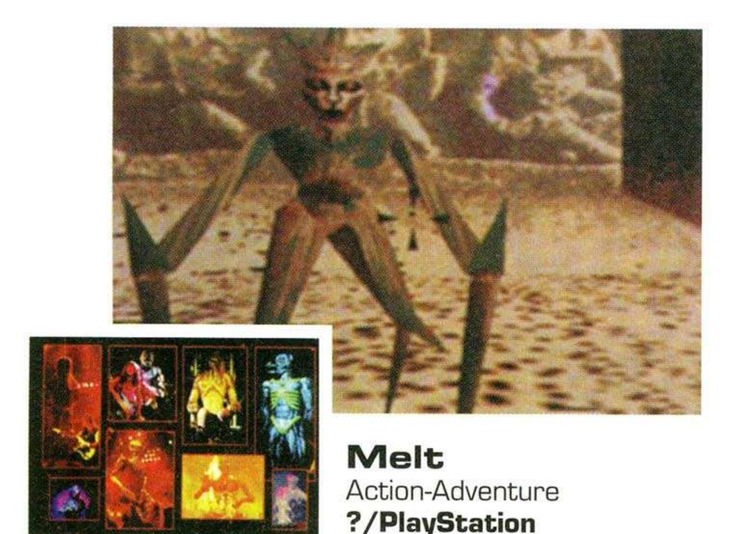

## Apocalypse
Action
**Activision/PlayStation**

Die Videospielveteranen von Activision kündigen einen endzeitlichen 3D-Shooter an. Zum ersten Mal in einem solchen Game bekommt Ihr einen interaktiven Partner an die Seite gestellt, mit dem ihr Euch durch grauenhaft-schöne Renderlandschaft kämpft. Immerhin habt Ihr es mit Gegnern wie den vier apokalyptischen Reitern zu tun, die das Ende der Welt verkünden. Das Spiel wird wahrscheinlich nicht vor Mitte 1997 erscheinen.



## Goikenmuyo
Beat'em Up
**Sega/Saturn**

In Japan gibt's eine Gruppe fanatischer, fast professionell arbeitender Beat'em Up-Experten, genannt "Tetsujins", die nun die Chance erhalten haben, ein Kampfspiel nach ihren Vorstellungen zu kreieren. Goikenmuyo oder "Anarchy in Nippon" wird ein 3D-Fighter, der sich stilistisch an Virtua Fighter oder Tekken mit Gore-Elementen orientieren wird. Die technischen Berater rekrutieren sich aus dem "Who-is-who" der japanischen Programmierelite. Vor April wird das Werk in Japan nicht vorgestellt.



## Melt
Action-Adventure
**?/PlayStation**

Vielleicht kennen einige unter Euch das wirklich häßliche Maskottchen "Eddie" des britischen Heavy Metal-Urgesteins Iron Maiden. In dem Spiel Melt tritt Eddie als teufelsanbetender Dämon auf, der für Grauen sorgt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Zeitreisenden, der das Unheil von der Welt abwenden muß. Ganz im Stile bekannter Ego-Shooter bekämpft ihr elf Eddie-Clones vor der Übernahme durch das Böse. Mehr ist über den Titel noch nicht bekannt.




## Tekken 3
Beat' em Up
**Namco/PlayStation**

Auf der Hong Kong-Amusement Maschine Show wurde eine zu 30% fertiggestellte Version der heißersehnten Tekken-Fortsetzung vorgestellt. Die Grafikdarstellung geht in qualitative Bereiche von Virtua Fighter 3, allerdings mit Motion Capturing. Wie viele Kämpfer die finale Version enthalten wird, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden, auf dem Automaten waren neun anwählbar. Gerüchte besagen, obwohl Tekken 3 angeblich auf der normalen System 11-Hardware, die PlayStation-ähnlich ist, lief, wird eventuell ein Hardware-Zusatz zur Heimversion von Tekken 3 beigelegt werden.

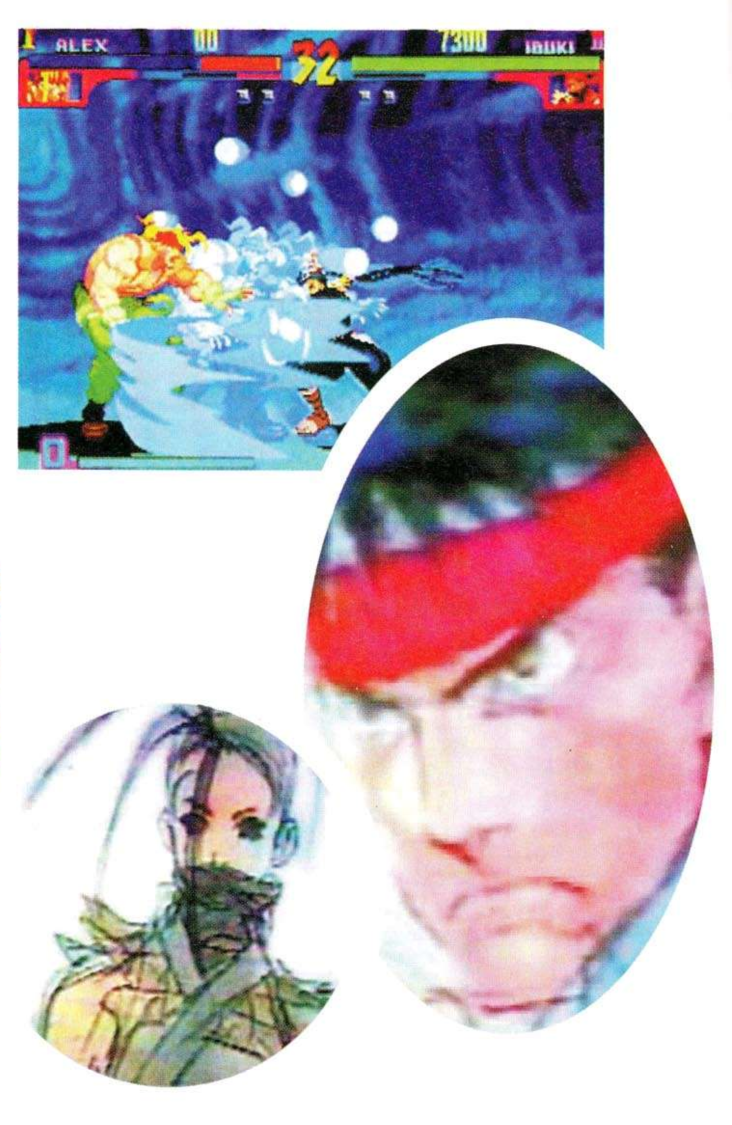
# software news

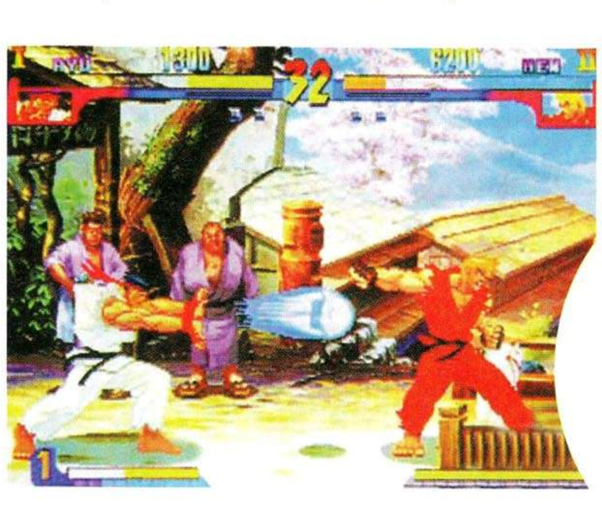





## Street Fighter III
Beat'em Up
**Capcom/Arcade**

Aufgrund des regen Interesses an den Street Fighter-Titeln, wollen wir Euch diesmal einen ausführlichen Blick auf Capcoms langerwarteten 2D-Prügler ermöglichen. Der eigentliche Name ist Street Fighter III: New Generation, und es läuft auf einer CPSIII 2D-Hardware mit CD-Rom. Zehn Charaktere sind enthalten: Ryu, Ken, Yun und dessen Bruder, der ein Kung Fu-Meister ist, Ibuki, eine weibliche Ninja-Kämpferin, Alex, Dudley, ein schwarzer Boxer, Sean, Elena und ein Elektro-Fighter. Die Schauplätze sind bspw. heiße Quellen in Japan, eine Höhle, eine Straßenszene in Hong Kong, ein altes Dorf, die U-Bahn von New York, eine Londoner Straße, eine Brücke in Japan, ein Hinterhof mit Graffiti und ein chinesischer Kampfplatz. Die Hintergründe scrollen vertikal und horizontal. Sie ändern die Farbe, wenn man bestimmte Supermoves ausführt. Eine Neuerung an SF3 ist das sogenannte "Blocking" eines Schlages. Damit ist nicht das hierzulande als "Blocking" bekannte japanische "Guarding" eines Schlages gemeint, sondern ein spezieller Kontermove auf eine Attacke des Gegners. Jeder auszuwählende Charakter hat mehrer Super Arts, spezielle Moves, die sehr effektiv sind. Allerdings muß man sich vor jedem Kampf für drei der Special Moves entscheiden. Dashing ist ebenfalls enthalten, über ein Combo-System ist allerdings nichts bekannt. Zur Lebensenergie- und der Supermoveleiste kommt noch eine sogenannte Mysteryleiste. Street Fighter III kommt nicht vor Ende Februar in die Spielhalle, die Heimversion wird für das Weihnachtsgeschäft 1997 erwartet.





# Theo Kranz Versand

**Läden Juliuspromenade 11 & 68**
**97070 Würzburg**
**Laden Bahnhofstraße 28**
**94032 Passau**
**Internet: http://www.logon.de/kranz**

## SATURN

SEGA SATURN 389,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS
SEGA SATURN
COMMAND & CONQUER SET 449,-
WIE OBEN, INKL. C&C
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
4-4-2 FUSSBALL (FEB.) 89,-
AMOK 84,-
ANDRETTI RACING (FEB.) 89,-
AREA 51 94,-
BATMAN FOREVER 89,-
BEDLAM (FEB.) 94,-
BLACK DAWN (FEB.) 89,-
BUG TOO !! (FEB.) 84,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 89,-
DARK SAVIOR (JAN.) 84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP 94,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (JAN.) 89,-
EXHUMED 89,-
FIFA SOCCER 97 (FEB.) 84,-
FRANKENSTEIN (FEB.) 89,-
GRID RUN (FEB.) 94,-
HARDCORE 4X4 89,-
HEART OF DARKNESS (FEB.) 104,-
HEXEN (FEB.) 84,-
IRON & BLOOD (JAN.) 89,-
KRAZY IVAN 94,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.) 89,-
MANIC KARTS (FEB.) 89,-
MANX TT (FEB.) 94,-
MEGA MAN X3 (FEB.) 94,-
MR. BONES 84,-
NBA JAM EXTREME 79,-
NBA LIVE 97 (FEB.) 84,-
NHL 97 (JAN.) 84,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD 129,-
PGA TOUR 97 89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.) 89,-
RELOADED (JAN.) 89,-
SCORCHER (JAN.) 89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 84,-
SOVIET STRIKE (FEB.) 89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.) 89,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.) 84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
TEMPEST 2000 (FEB.) 89,-
THREE DIRTY DWARVES 84,-
TOMB RAIDER 89,-
TOSHINDEN URA 84,-
TUNNEL B1 84,-
VIRTUA COP 2 94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
VIRTUAL ON 89,-
WORLDWIDE SOCCER '97 89,-
WWF IN YOUR HOUSE 79,-
X2 - PROJECT X 99,-

## PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
2XTREME (FEB.) 89,-
4-4-2 FUSSBALL (FEB.) 89,-
A-TRAIN 99,-
AREA 51 94,-
BAPHOMETS FLUCH 89,-
BATMAN FOREVER 84,-
BEDLAM 89,-
BLACK DAWN 89,-
BREAKPOINT TENNIS 89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (FEB.) 79,-
CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
COMMAND & CONQUER 99,-
COOL BOARDERS (JAN.) 89,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.) 84,-
DESCENT 2 (FEB.) 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.) 99,-
DEVIDE ENEMIES WITHIN (FEB.) 89,-
DISRUPTOR 84,-
DRAGONHEART (JAN.) 89,-
EXHUMED (JAN.) 89,-
FIFA SOCCER 97 84,-
FIRO & KLAWD 89,-
FORMEL 1 99,-
GRID RUN (FEB.) 89,-
HEXEN (FEB.) 94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (JAN.) 94,-
IRON & BLOOD 79,-
JET RIDER (FEB.) 89,-
KING'S FIELD (FEB.) 89,-
LAST DYNASTY 89,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOMAX 89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.) 89,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MANIC KARTS (FEB.) 84,-
MEGA MAN X3 (FEB.) 89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.) 89,-
NASCAR RACING 96 89,-
NBA HANGTIME (FEB.) 89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.) 94,-
NBA JAM EXTREME 84,-
NBA LIVE 97 84,-
NECRODROME (JAN.) 94,-
NHL 97 84,-
ONSIDE SOCCER 89,-
PANDEMONIUM 79,-
PGA TOUR 97 84,-
PLAYER MANAGER (JAN.) 89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING 99,-
RELOADED 84,-
RETURN FIRE 89,-
ROAD RAGE (JAN.) 94,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.) 89,-
SIM CITY 2000 89,-
SMASH COURT TENNIS 89,-
SOVIET STRIKE 84,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.) 89,-
STAR GLADIATOR 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 84,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
TEKKEN 2 99,-
TEMPEST X3 (JAN.) 89,-
TILT 84,-
TOBAL NO. 1 (JAN.) 99,-
TOMB RAIDER 89,-
TUNNEL B1 84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.) 89,-
VICTORY BOXING 84,-
VIRTUAL TENNIS (JAN.) 84,-
VR POOL (FEB.) 89,-
WIPEOUT 2097 99,-
WWF IN YOUR HOUSE 84,-
X-COM 2 99,-
TERROR FROM THE DEEP

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
nur solange der Vorrat reicht!!!

### SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY 79,-
BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BATTLE MONSTERS 49,-
BUST-A-MOVE 2 64,-
CYBERIA 39,-
FIFA SOCCER 96 39,-
FIGHTING VIPERS 79,-
GHEN WAR 59,-
GUN GRIFFON 79,-
IRON MAN/XO MANOWAR 69,-
JOHNNY BAZOOKATONE 49,-
MIGHTY HITS 64,-
NBA ACTION 59,-
PARODIUS 49,-
ROBOTICA 39,-
SEGA RALLY 79,-
SHOCKWAVE ASSAULT 39,-
STARFIGHTER 3000 59,-
STREET FIGHTER ALPHA 59,-
THEME PARK 49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS 79,-
VIRTUAL HYDELIDE 49,-
WWF WRESTLEMANIA 49,-

### SONY PLAYSTATION

ACTUA GOLF 69,-
ALIEN TRILOGY 79,-
ANDRETTI RACING 79,-
BUST-A-MOVE 2 59,-
CRITICOM 39,-
DARKSTALKERS 69,-
EARTHWORM JIM 2 74,-
FLOATING RUNNER 69,-
GALAXY FIGHT 59,-
IN THE HUNT 69,-
IRON MAN/XO MANOWAR 69,-
JUPITER STRIKE 39,-
KILLING ZONE 49,-
KONAMI OPEN GOLF 79,-
SKELETON WARRIORS 69,-
SLAM'N'JAM '96 59,-
STARFIGHTER 3000 59,-
WARHAMMER 79,-
WWF WRESTLEMANIA 39,-



## NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST VORBESTELLT, SPIELT ZUERST!
NINTENDO 64 (MÄR.) 399,-
DT. VERSION, INKL. 3D-CONTROL PAD
3D-CONTROL PAD (MÄR.) 59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
MEMORY CARD 1 MB 69,-
ANTENNENKABEL (MÄR.) 49,-
GOEMON (MÄR.) 139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.) 139,-
PILOTWINGS 64 (MÄR.) 119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.) 139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.) 99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.) 24,80
WAVERACE 64 (APR.) 99,-

## SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 129,-
FIFA SOCCER 97 119,-
KIRBY'S FUN PAK (JAN.) 114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.) 69,-
LUFIA (JAN.) 114,-
NBA LIVE 97 119,-
NHL 97 119,-
SIM CITY 2000 129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 129,-
TERRANIGMA 114,-

## GAME BOY

GAME BOY POCKET 119,-

## MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 97 109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 79,-
MADDEN NFL 97 109,-
MICRO MACHINES MILITARY 109,-
NBA LIVE 97 109,-
NHL 97 109,-
VIRTUA FIGHTER 99,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR PC, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY UND GAME GEAR!




**BESTELL-HOTLINE**
**0180 / 5211844**

*Austria Express* - Bestell-Hotline
*Tel: 0049 / 85 17 37 77*

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

# Fon: 0931 / 571601 oder 571606

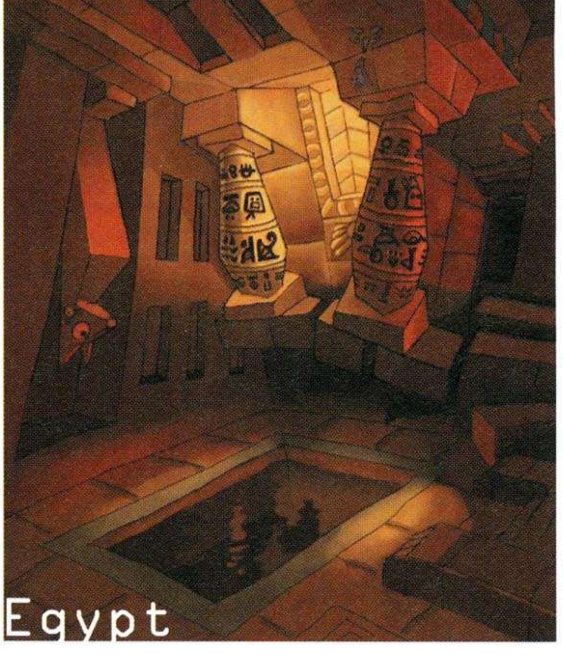
Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM, UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

# ED

Götz Schmiedehausen

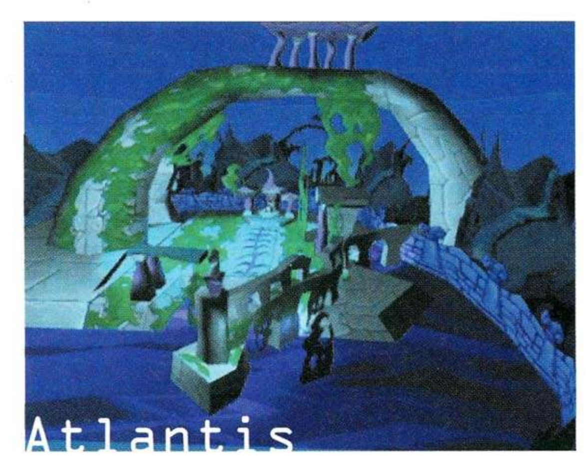
**Die französischen Programmierer des Herstellers UBI Soft genießen den Ruf, daß ihre Produkte hohen Innovationscharakter besitzen, technisch perfekt und witzig umgesetzt sind und viel Liebe zum grafischen Detail erkennbar ist. Umso mehr freut es uns, Euch das erste Nintendo 64-Produkt des Hauses vorstellen zu dürfen.**

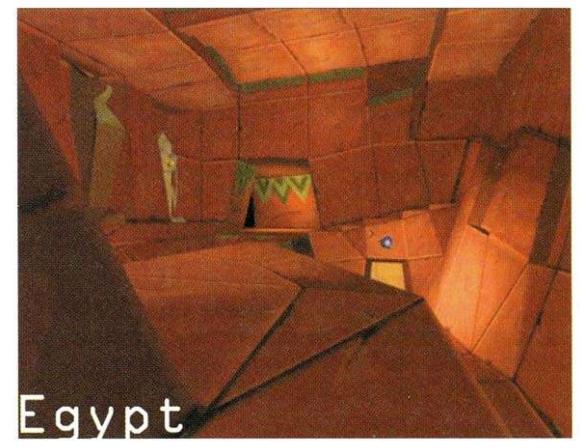

Atlantis


Egypt

ED ist ein netter Außerirdischer und Mitglied eines Wissenschaftsteams, das sich nach getaner Arbeit auf dem Rückflug zum Heimatplaneten befindet. Um den Abschluß der Mission zu feiern, lassen sie es in ihrem Raumschiff so richtig krachen, Party ist angesagt. ED schaute etwas tiefer ins Glas als gewöhnlich, deshalb hält er Ausschau nach einem kleinen Muntermacher. Doch anstelle des Softdrinks mit Aliencola ("Best brew with natural slime, flavour and nutrium. 'Cause nutrium keeps your sxyrox hard and white since 13.000 a.f.") haut er sich eine ordentliche Portion eines noch nicht identifizierten Gesöffs rein, welches das Team von einem unwirtlichen Planet zur Untersuchung mitgebracht hatte. Enorm eklig das Zeug, und das Verfallsdatum ist seit Lichtjahren abgelaufen. Das will ED seiner gebeutelten Leber nicht zumuten, deshalb schmeißt er die Dose aus dem Bullauge, just als sie den Erdensektor passieren. Dort angekommen, hat das Gebräu verheerende Auswirkungen auf Flora und Fauna der Erde. Schafe mutieren plötzlich zu Satelliten und määhen fröhlich in der Umlaufbahn, Gemüse entwickelt sich spontan zur intelligenten Lebensform und fordert Vergeltung für Jahrhunderte voller Qualen beim Dünsten, Schälen oder Pürrieren. Kurz gesagt, das Chaos übernimmt die Herrschaft. Außerdem bekommt der höchst grobschlächtige und

Fish, Miner, Nut, Toaster


Atlantis


Egypt



unerzogene Rüpel Grögh, der Höllische, die Dose zufällig in die Hand, als sie neben ihm aufschlägt. Glücklicherweise bemerken EDs Freunde seinen Fehler und befehlen ihm, alles wieder ins Lot zu rücken. Er muß zur Erde fliegen und die Büchse bergen. Doch auf der Erde hat nun Grögh das Sagen...

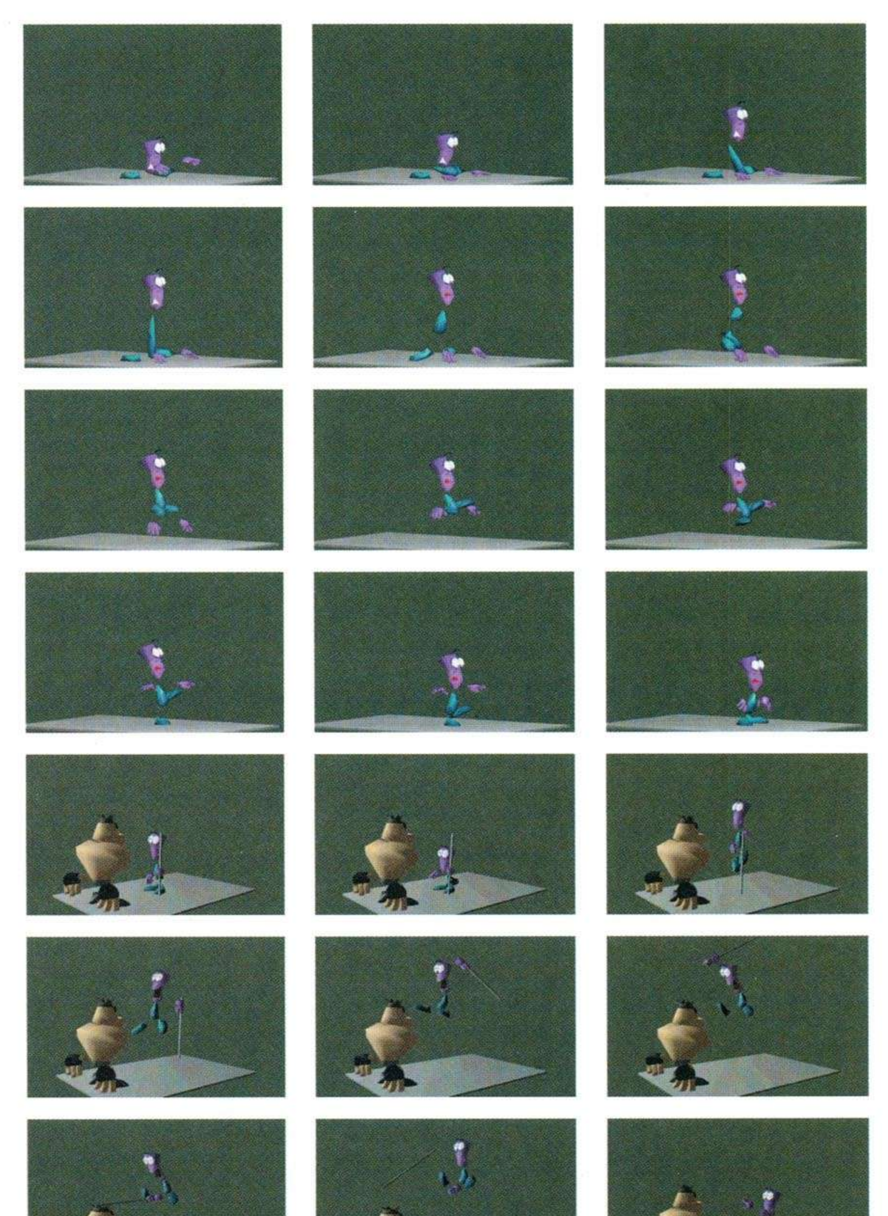
## Rayman läßt grüßen

ED weißt optisch starke Paralellen zu Rayman auf. Seine Hände und Füße schweben ohne erkennbare Verbindung zum Körper in der Luft, und der Zeichenstil läßt ohne Zweifel auf den gleichen Art Director schließen. Die Landschaften sind wunderbar gerendert und erinnern an Mario 64. ED bereist auf seiner Odyssee alle Kontinente inklusive Atlantis. In Ägypten muß er die Pyramiden erforschen und wird immer wieder von Gröghs Schergen in Schwierigkeiten gebracht. ED kann sich in den insgesamt 25 komplexen Welten völlig frei bewegen. Sein Aktionsradius reicht von Laufen, Rennen und Schwimmen über Verkleiden bis Fliegen und vieles mehr. Wir werden ein Auge auf diesen Titel haben und Euch in den nächsten Ausgaben auf dem Laufendem halten.

ED

| | |
|---|---|
| System: | .....Nintendo 64 |
| Genre: | .....Action-Adventure |
| Spieler: | .....1 |
| Hersteller: | .....UBI Soft |
| Entwickler: | .....UBI Soft |
| Testmuster: | .....UBI Soft |
| Veröffentlichung: | .....K.A. |

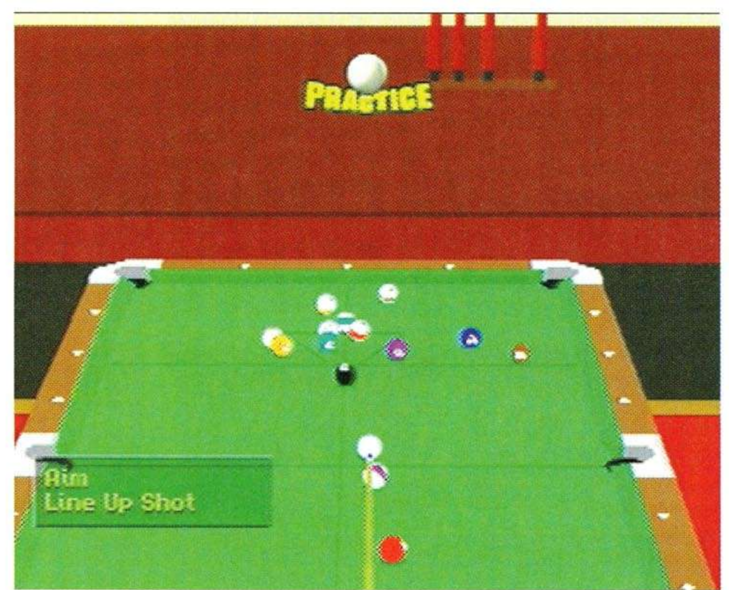
## AniMaTioNs SeQUeNceN



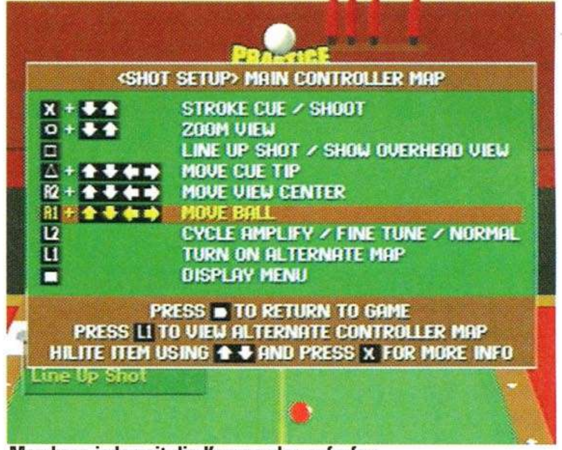
# VIRTUAL POOL

Götz Schmiedehausen

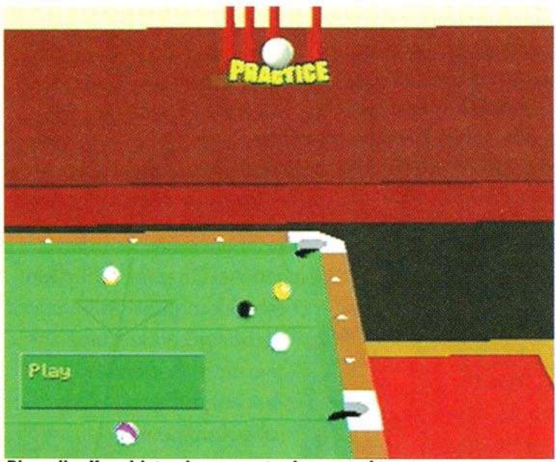
**Ähnlich wie Dart-Werfen, Tischfußball, Flippern oder Klosteinzielpinkeln entwickelte sich das Billard-Spiel aus einer in Kneipen und Pubs beliebten Nebenbeschäftigung zum allgemein zwar lustigen, aber doch etwas monotonen Bierkrugreißen.**



Im Practice-Mode wird ohne Druck das Einlochen geübt

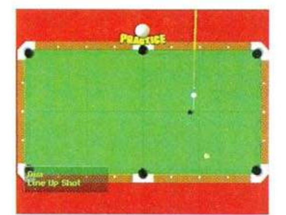


Man kann jederzeit die Kommandos aufrufen



Die gelbe Kugel ist schon so gut wie versenkt


Die Namen der Computergegner repräsentieren die Spielstärke


Man kann jederzeit die Overhead-View einstellen


Unten sieht man die Zeit, die der Computer noch "denken" muß

Ein großer Tisch mit sechs Löchern, möglichst mit grünem Filz bespannt, sowie 16 Kugeln aus Elfenbeinimitat und mehrere Cues aus Leder (Tip), Ferheule (Plastik, Elfenbein), Kirschbaumholz (Spitze) und ein Schaft aus diversen, anderen, härteren Hölzern gefertigt, reichen völlig zum Zocken aus. Hat man dies alles nicht, entscheidet man sich (vielleicht) für Virtual Pool. Hier besteht zuerst einmal die Möglichkeit, zwischen vier Poolvariationen zu wählen. 8-Ball ist das klassische Spiel, in dem ein Spieler versucht, die halbeingefärbten Bälle zu versenken, der andere die volleingefärbten. Am Schluß spielt man die schwarze Acht ins Loch. Beim 9-Ball muß man die Kugel mit der niedrigsten Zahl bei jedem Stoß zuerst berühren, Straight Pool bedeutet, daß die Kugeln im Punktesystem abgeräumt werden, und beim Rotations-Spiel geht es in der Reihenfolge der Kugelwertigkeiten ins Loch.

## Billard goes PlayStation

Man kennt Virtual Pool schon vom PC, die Grafik auf der PlayStation war bei unserer Preview-Version doch etwas schlicht: die Oberfläches des Tisches bspw. ist als einfache Grünfläche dargestellt. Natürlich stellt der Computer auf Wunsch alle erdenklichen Blickwinkel auf den Tisch dar. Die Benutzerführung ist sehr einfach, aber effektiv. Man stellt vor dem Stoß den Anstoßwinkel des Cues und den Efet ein. Die Kugeln sind sehr lebensecht animiert und laufen so, wie man es auch vom realen Vorbild erwarten würde. Verschiedene Gegner, die natürlich unterschiedliche Spielstärken repräsentieren, sind auch enthalten. Das gesamte Manual kann man sich inklusive der Spielregeln On-Screen darstellen lassen. Sollte Interplay jetzt noch die wie schon erwähnt spartanische Grafik auf 32-Bit-Niveau bringen, können wir dieses Produkt vielleicht schon in einer der nächsten Ausgaben wärmstens empfehlen.

| | |
|---|---|
| **System:** | .....**PlayStation** |
| **Genre:** | .....**Billard-Simulation** |
| **Spieler:** | .....**1-2** |
| **Hersteller:** | .....**Acclaim** |
| **Entwickler:** | .....**Interplay** |
| **Testmuster:** | .....**Acclaim** |
| **Veröffentlichung:** | .....**Januar / Februar** |

# M.C. GAME

## Telefon 05 21 / 6 42 34

### SONY PLAYSTATION:

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Sony Playstation Konsole | DV | 379,95 |
| NeGCon | DV | 84,95 |
| 3D Lemmings | DV | 84,95 |
| A-Train | DV | 94,95 |
| Actua Golf | DV | 84,95 |
| Adidas Power Soccer | DV | 94,95 |
| Adventures of Lomax | US | 109,95 |
| Andretti Racing | DV | 84,95 |
| Alone in the Dark | DV | 99,95 |
| Alien Trilogy | DV | 89,95 |
| Arc the Lad 2 | JP | 139,95 |
| Batman Forever | DV | 84,95 |
| Battle Arena Toshinden | DV | 79,95 |
| Battle Arena Toshinden 2 | DV | 94,95 |
| Beyond the Beyond | US | 104,95 |
| Black Dawn | US | 109,95 |
| Blam! Machine Head | DV | 84,95 |
| Blast Chamber | US | 109,95 |
| Blazing Dragons | DV | 84,95 |
| Bubble Bobble | DV | 84,95 |
| Burning Road | DV | 84,95 |
| Bust-A-Move 2 | DV | 74,95 |
| Casper | DV | 94,95 |
| Cheesy | DV | 84,95 |
| Chronicles of the Sword | DV | 89,95 |
| Cool Boarders | JP | 139,95 |
| Crash Bandicoot | DV | 99,95 |
| Crime Wave | DV | i.V. |
| Cyberia | DV | 89,95 |
| D | DV | 84,95 |
| Darkstalkers | DV | 84,95 |
| Davis Cup Tennis | DV | 84,95 |
| Deathtrap Dungeon | DV | i.V. |
| Destruction Derby | DV | 94,95 |
| Destruction Derby 2 | US | 104,95 |
| Descent | DV | 84,95 |
| Discworld | DV | 84,95 |
| Disruptor | DV | 84,95 |
| Dragonheart | DV | 84,95 |
| Dungeon Creator | JP | 104,95 |
| Earthworm Jim 2 | DV | 84,95 |
| Extreme Games | DV | 84,95 |
| Extreme Games 2 | US | 104,95 |
| F1 | DV | 99,95 |
| Fade to Black | DV | 84,95 |
| FIFA Soccer 97 | DV | 84,95 |
| Final | DV | 84,95 |
| Floating Runner | US | 84,95 |
| Fox Hunt | DV | 89,95 |
| Frank Thomas Big H. Baseb.l | DV | 84,95 |
| Goal Storm | DV | 69,95 |
| Gunship | DV | 89,95 |
| Horned Owl | US | 114,95 |
| Impact Racing | DV | 79,95 |
| In the Hunt | DV | 84,95 |
| Iron & Blood | DV | 84,95 |
| Iron Man/XO | DV | 84,95 |
| Jet Moto | US | 104,95 |
| Jumping Flash | DV | 89,95 |
| Jumping Flash 2 | DV | 94,95 |
| Kings Field | US | 109,95 |
| Killing Zone | DV | 89,95 |
| Konami Open Golf | DV | 84,95 |
| Legacy of Kain | US | 99,95 |
| Lone Soldier | DV | 84,95 |
| Madden 97 | DV | 84,95 |
| Magic Carpet | DV | 59,95 |
| Megatudo 2096 | JP | 139,95 |
| Mickeys Wild Adventure | DV | 84,95 |
| Moto X | DV | 84,95 |
| Motortoon Grand Prix 2 | DV | 94,95 |
| Myst | DV | 89,95 |
| Namco Museum Vol. 1 | DV | 94,95 |
| Namco Museum Vol. 2 | DV | 84,95 |
| Namco Museum Vol. 3 | JP | 144,95 |
| Namco Museum Vol. 4 | JP | 139,95 |
| Nascar Racing | US | 99,95 |
| NBA in the Zone | DV | 89,95 |
| NBA Jam Extreme | DV | 84,95 |
| Need for Speed | DV | 84,95 |
| NFL Full Contact | US | 94,95 |
| NFL Game Day | DV | 94,95 |
| NFL Quarterback Club 97 | DV | 84,95 |
| NHL 97 | DV | 84,95 |
| NHL Face Off | DV | 84,95 |
| NHL Face Off 97 | US | 109,95 |
| NHL Powerplay Hockey 97 | DV | i.V. |
| Ogre Battle | DV | 124,95 |
| Olympic Games | DV | 84,95 |
| Olympic Soccer | DV | 84,95 |
| Overblood | JP | 139,95 |
| Pandemonium | DV | Nov |
| Parodius Deluxe | DV | 69,95 |
| Pennant Race | US | 109,95 |
| Penny Racers | DV | 84,95 |
| Pete Sampras Extr. Tennis | DV | 84,95 |
| PGA Tour Golf 97 | DV | 84,95 |
| Pitball | DV | 89,95 |
| Po'Ed | DV | 89,95 |
| Popolocrois | DV | 129,95 |
| Pro Pinball | DV | 89,95 |
| Project Overkill | DV | 84,95 |
| Psychic Detective | DV | 84,95 |
| Psychic Force | JP | 119,95 |
| Raging Skies | DV | 94,95 |
| Rayman | DV | 84,95 |
| Resident Evil | DV | 89,95 |
| Return Fire | DV | 84,95 |
| Ridge Racer Revolution | DV | 94,95 |
| Road Rash | DV | 84,95 |
| Romance of the 3 Kingd. IV | US | 109,95 |
| Skeleton Warriors | DV | 84,95 |
| Slam'n Jam | DV | 89,95 |
| Slam Scape | US | 109,95 |
| Shellshock | DV | 74,95 |
| Shock Wave Assault | DV | 69,95 |
| Sim City 2000 | DV | i.V. |
| Soviet Strike | DV | 84,95 |
| Space Hulk | DV | 84,95 |
| Spot goes to Hollywood | US | 104,95 |
| Star Fighter 3000 | DV | 84,95 |
| Star Gladiator | DV | Nov |
| Steel Harbinger | US | 104,95 |
| Street Fighter Alpha | DV | 79,95 |
| Street Fighter Alpha 2 | US | 104,95 |
| Strike Point | US | 94,95 |
| Supersonic Racers | DV | 89,95 |
| Tekken 2 | DV | 99,95 |
| Tetris Plus | US | 94,95 |
| The Hive | US | 99,95 |
| Theme Park | DV | 84,95 |
| Thunderhawk 2 | DV | 89,95 |
| Tilt | DV | i.V. |
| Time Commando | DV | 84,95 |
| Titan Wars | DV | 84,95 |
| Tobal No. 1 | US | 104,95 |
| Tokyo Highway Battle | US | 109,95 |
| Tomb Raider | DV | 89,95 |
| Top Gun | DV | 94,95 |
| Toshinden Kids | JP | 129,95 |
| Total NBA | DV | 94,95 |
| Track & Field | DV | 94,95 |
| True Pinball | DV | 84,95 |
| Tunnel B1 | DV | 84,95 |
| Twisted Metal | DV | 89,95 |
| Twisted Metal 2 | US | 104,95 |
| Victory Boxing | DV | i.V. |
| Viewpoint | DV | 49,95 |
| Virtual Golf | DV | 84,95 |
| Warhawk | DV | 84,95 |
| Williams Arcade Hits | DV | 74,95 |
| Wing Commander 3 | DV | 89,95 |
| WipEout 2097 | DV | 94,95 |
| Worms | DV | 89,95 |
| WWF: The Arcade Game | DV | 79,95 |

### SEGA SATURN:

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Sega Saturn Konsole | DV | 399,95 |
| 3D Lemmings | DV | 84,95 |
| Alien Trilogy | DV | 89,95 |
| Alone in the Dark | DV | 94,95 |
| Athlete Kings | DV | 84,95 |
| Baku Baku | DV | 64,95 |
| Bases Loaded 96 | US | 89,95 |
| Batman Forever | DV | 84,95 |
| Battle A. Toshinden Remix | DV | 94,95 |
| Black Fire | DV | 84,95 |
| Blam! Machine Head | DV | 84,95 |
| Blazing Dragons | DV | 84,95 |
| Bubble Bobble | DV | 84,95 |
| Bust-A-Move 2 | DV | 74,95 |
| Casper | DV | 94,95 |
| Clockwork Knight 2 | DV | 99,95 |
| Creature Shock | US | 114,95 |
| Crime Wave | DV | i.V. |
| Cyberia | DV | 84,95 |
| Darius Gaiden | DV | 89,95 |
| Daytona Championship Ed. | DV | 89,95 |
| Daytona USA | DV | 49,95 |
| Destruction Derby | DV | 84,95 |
| Digital Pinball 2 | JP | 109,95 |
| Discworld | DV | 84,95 |
| D | DV | 89,95 |
| Earthworm Jim 2 | DV | 89,95 |
| Euro 96 Soccer | DV | 89,95 |
| Exhumed | DV | 89,95 |
| Fatal Fury Real Bout | JP | 149,95 |
| F1 Challenge | DV | 89,95 |
| Fighting Vipers | DV | 89,95 |
| Gex | DV | 84,95 |
| Ghen War | DV | 84,95 |
| Guardian Heroes | DV | 84,95 |
| Gungriffon | DV | 84,95 |
| Hang On 96 | DV | 99,95 |
| Hattrick Hero | JP | 59,95 |
| High Velocity | US | 109,95 |
| In the Hunt | DV | 89,95 |
| Iron Man/XO | DV | 84,95 |
| Iron Storm | US | 109,95 |
| Johnny Bazookatone | DV | 49,95 |
| Keio 2 | DV | 84,95 |
| Langrisser III | JP | 109,95 |
| Lunar - the Silver Star | JP | 119,95 |
| Madden 97 | DV | 89,95 |
| Magic Carpet | DV | 59,95 |
| Mr. Bones | US | 99,95 |
| Myst | DV | 89,95 |
| Mystaria | DV | 99,95 |
| NBA Action | DV | 84,95 |
| Need for Speed | DV | 89,95 |
| NFL Quarterback Club 97 | DV | 84,95 |
| NHL 97 | DV | 89,95 |
| NHL Powerplay Hockey 97 | DV | i.V. |
| Nights, incl. Controller | DV | 139,95 |
| Night Warriors | DV | 104,95 |
| Ogre Battle | JP | 114,95 |
| Olympic Games | DV | 84,95 |
| Olympic Soccer | DV | 84,95 |
| Panzer Dragoon | DV | 49,95 |
| Panzer Dragoon 2 | DV | 89,95 |
| Parodius Deluxe | DV | 69,95 |
| PGA Tour Golf 97 | DV | 89,95 |
| Pro Pinball | DV | 84,95 |
| Rayman | DV | 89,95 |
| Riglord Saga 2 | JP | 124,95 |
| Road Rash | DV | 89,95 |
| Romance of the 3 Kingd. IV | US | 119,95 |
| Sea Bass Fishing | DV | 84,95 |
| Sega Rally | DV | 99,95 |
| Sexy Parodius | JP | 99,95 |
| Shanghai: Triple Threat | US | 79,95 |
| Shellshock | DV | 89,95 |
| Shining Wisdom | DV | 89,95 |
| Shock Wave Assault | DV | 69,95 |
| Sim City 2000 | DV | 89,95 |
| Skeleton Warriors | DV | 84,95 |
| Slam'n Jam | DV | 89,95 |
| Space Hulk | DV | 89,95 |
| Star Fighter 3000 | DV | 84,95 |
| Story of Thor II | DV | 84,95 |
| Street Fighter Alpha | DV | 79,95 |
| Street Fighter Alpha 2 | US | 109,95 |
| Street Racer | DV | 84,95 |
| The Horde | DV | 89,95 |
| Theme Park | DV | 59,95 |
| Thunderhawk 2 | DV | 89,95 |
| Tilt | DV | 84,95 |
| Tomb Raider | DV | 89,95 |
| True Pinball | DV | 89,95 |
| Vallora Valley Golf | DV | 89,95 |
| Virtua Cop | DV | 139,95 |
| Virtua Cop 2 | DV | Dez |
| Virtua Fighter 2 | DV | 99,95 |
| Virtua Fighter Kids | DV | 84,95 |
| Virtual Golf | DV | 89,95 |
| Virtual On | US | 89,95 |
| Wing Arms | DV | 89,95 |
| Winning Post | US | 89,95 |
| WipEout | DV | 89,95 |
| World Adv. Military Comm. 2 | JP | 99,95 |
| World Series Baseball 2 | DV | 84,95 |
| World Wide Soccer 97 | DV | 89,95 |
| Worms | DV | 89,95 |
| WWF: The Arcade Game | DV | 89,95 |
| WWF in your House | DV | 84,95 |
| X-Men | DV | 89,95 |

### SUPER NINTENDO:

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Brain Lord | US | 99,95 |
| Breath of Fire 2 | DV | 99,95 |
| Chrono Trigger | US | 139,95 |
| Civilization | US | 129,95 |




| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Dragon View | US | 89,95 |
| Earthbound | US | 129,95 |
| FIFA 97 Gold Edition | DV | 89,95 |
| Front Mission | JP | 79,95 |
| Gunforce | DV | 39,95 |
| Hole in One Golf | DV | 49,95 |
| Illusion of Time | DV | 109,95 |
| Legend of Zelda | DV | 69,95 |
| Liberty or Death | US | 114,95 |
| Lord of Darkness | US | 89,95 |
| Lufia 2 | US | 139,95 |
| NBA Live 97 | DV | 89,95 |
| New Horizons | US | 129,95 |
| Olympic Summer Games | DV | 104,95 |
| PGA Tour Golf 96 | DV | 69,95 |
| Robotrek | US | 99,95 |
| Secret of Evermore | DV | 109,95 |
| Secret of Mana | DV | 109,95 |
| Sim City | DV | 89,95 |
| Soul Blader | JP | 39,95 |
| Street Fighter Alpha 2 | US | 139,95 |
| Super Mario Kart | DV | 69,95 |
| Terranigma | DV | 109,95 |
| Tetris Attack | US | 89,95 |
| Tetris & Dr. Mario | DV | 69,95 |
| Ultima: The False Prophet | US | 129,95 |
| Ultimate | US | 139,95 |
| Weapon Lord | DV | 69,95 |
| Worms | DV | 99,95 |

### MEGA DRIVE:

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| NHL 97 | DV | 109,95 |
| Worms | DV | 99,95 |

**Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele**

## M.C. GAME

**Ihr PC- und Videospiel-Spezialist**
**Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld**
**Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35**

**Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen**

# ENEMY ZERO

Götz Schmiedehausen

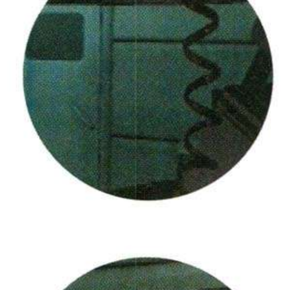
**Allein. Ein abgeschlossener Mikrokosmos. Der Antrieb summt. Meine Freunde und Kollegen sind tot. Keine Seuche. Nur Gewalt. Der Scan sagt: "Allein!" Nur der unendliche Weltraum. Träume schlecht in den letzten Tagen. Diese Beengtheit zehrt an den Nerven. Vielleicht halluziniere ich schon.**

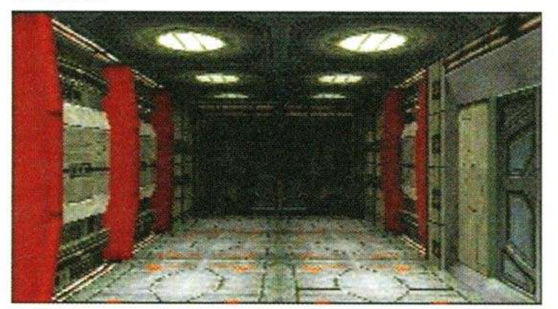


Zwischen 3D- und FMV-Sequenzen gibt's einen sichtbaren Cut

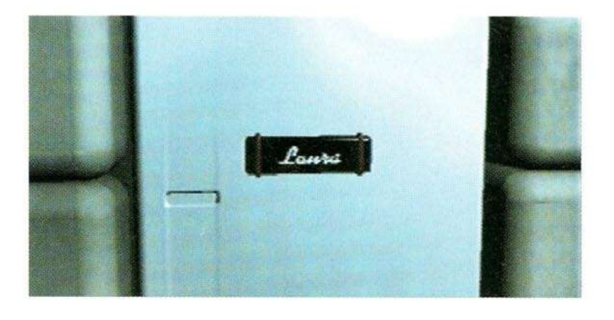


Laura wurde von den D-Machern in ihrem klar erkenntlichen Stil erschaffen





Die Gänge sind später natürlich weitaus bevölkerter






Der letzte Mann starb vor meinen Augen, ich sah ihn auf dem Videophon. Die Tür ging auf, aber die Kamera zoomte ins Leer. Er schrie. Überall Blut. Wie von einer unsichtbaren Macht wurde er durchs Zimmer gewirbelt und zerrissen. Ich nahm den Wahnsinn hin, habe sowieso nichts Besseres zu tun. Ich kratze mein bißchen Mut zusammen und gehe durch das Schiff, -lange Gänge, zischende Türen, grelles Neonlicht. Ich weiß, es ist da. Es hat keinen Namen, es ist der ultimative Feind. Du kannst ihn nicht sehen, nicht hören. Gelegentlich schrecke ich in meiner gesicherten Kabine hoch. War da nicht ein Luftzug an meinem Gesicht? Verdammte Klimaanlage! Mit dem Sender in meinem Ohr kann ich hören, nur wen? Ich habe keine Wahl, muß kämpfen gegen das Phantom, auch wenn es nur in meinem Kopf existiert. Soviel Tod, so viele verlorene Freunde.




## D in Space

Das Grafikadventure D hat im letzten Jahr trotz beschränkter Interaktivität viele Anhänger gehabt. Das gleiche Programmierteam stellt nun Enemy Zero vor. Wieder haben wir es mit einem weiblichen Protagonisten zu tun, der allein auf sich gestellt, durch ein verlassenes Raumschiff irrt, gejagt von einer unsichtbaren Killermaschine. Die Darstellung wechselt zwischen einem klassischen 3D-Shooter mit allen Finessen und einem interaktiven FMV-Film, der natürlich vorberechnet ist. Aufgrund der grafischen Darstellung könnte diese neuartige Mixtur vielleicht endlich das Loch schließen, das letzte Quentchen Atmosphäre bringen, das bei den 3D-Shootern immer fehlte. Wir sind gespannt auf den Test.

| | |
|---|---|
| System: | .....PlayStation |
| Genre: | .....3D-Shooter/Adventure |
| Spieler: | .....1 |
| Hersteller: | .....Acclaim |
| Entwickler: | .....Warp |
| Testmuster: | .....Acclaim |
| Veröffentlichung: | .....März |

# STARGAMES

Videospiele - Vertrieb ‣ Blumenstr. 9 ‣ 42655 Solingen

Tel.: 0212 / 20 54 73 ‣ Fax.: 0212 / 20 94 05

Neue Telefonnummern ab 30.12.96:
0212 / 20 54 73
0212 / 22 42 206
0212 / 22 42 207



## Sony PSX

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Soul Edge | DT | 109,00 |
| Destruction Derby 2 | DT | 109,00 |
| Batman Forever | DT | 89,90 |
| Breakpoint Tennis | DT | 89,90 |
| Pandemonium | DT | 89,90 |
| Fifa Soccer 97 | DT | 89,90 |
| NHL Hockey 97 | DT | 89,90 |
| Burning Road | DT | 89,90 |
| Soviet Strike | DT | 99,90 |
| Syndicate Wars | DT | 109,00 |
| X-Com 2 | DT | 99,90 |
| Twisted Metal 2 | DT | 99,90 |
| Samurai Shodown 3 | DT | 109,90 |
| Xtreme Games 2 | DT | 99,90 |
| Nascar Racing | DT | 99,90 |

### Angebote!

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| NBA In The Zone | DT | 35,90 |
| WipEout 2097 | DT | 85,00 |
| Panzer General | DT | 59,90 |
| Shockwave Assault | DT | 69,00 |

u.v.a.

### Importe PSX

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Soul Edge | JP | 149,00 |
| Rayman 2 | US | 139,00 |
| Twisted Metal 2 | US | 109,00 |
| Xtreme 2 | US | 109,00 |
| Nascar Racing | US | 109,00 |
| Samurai Shodown 3 | US | 99,00 |
| Batman Forever | US | 99,00 |



## Sega Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Tomb Raider | DT | 99,90 |
| Tunnel B1 | DT | 89,90 |
| StreetRacer | DT | 99,90 |
| Daytona CCE | DT | 109,00 |
| Blazing Dragons | DT | 99,90 |
| World Wide Soccer97 | DT | 99,90 |
| Command & Conquer | DT | 109,00 |
| Virtua Cop 2 incl. Gun | DT | 149,00 |
| WWF In Your House | DT | 99,90 |
| Virtua On | DT | 99,90 |
| Crime Wave | DT | 99,90 |
| Dragonheart | DT | 99,90 |
| Last Dynasty | DT | 99,90 |
| Black Fire | DT | 99,90 |
| Fifa Soccer 97 | DT | 89,90 |
| NHL Hockey97 | DT | 89,90 |

### Importe Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| King of Fighters 96 | JP | 129,00 |
| Dawn of Darkness | US | 119,00 |
| Area 51 | US | 109,00 |
| Dark Savior | US | 119,00 |
| Rockman 8 | JP | 129,00 |
| Amok | US | 109,00 |
| Crusader | US | 119,00 |






## NINTENDO 64

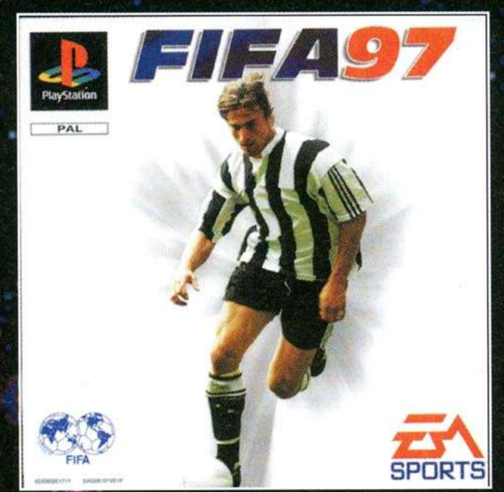
| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Mario 64 | US | 159,00 |
| Pilotwings 64 | US | 179,00 |
| Wave Race 64 | US | 199,00 |
| Mario Kart 64 + Pad | JP | auf Anfr. |
| Shadows o.t. Empire | US | auf Anfr. |
| Wild Choppers | JP | auf Anfr. |

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Nintendo 64 (Anfang März) | DT | 399,00 |

rechtzeitig vorbestellen!!

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| Mario 64 | DT | 99,00 |
| Pilotwings 64 | DT | 119,00 |

\>> 109,00 DM
(PlayStation)




\>> 89,90 DM
(Saturn / PlayStation)

Ladenpreise können abweichen!!
Versandkosten NN 15,00 DM
Annahmeverweigerung berechnen wir mit 20,00 DM Bearbeitungsgebühr!

Händleranfragen erwünscht!

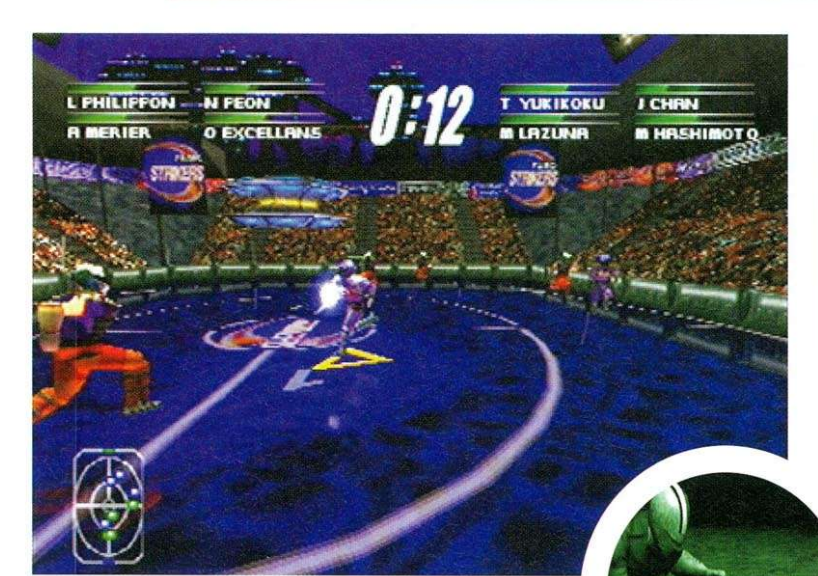
Demnächst auch in Wuppertal und Hilden!

Immer Import-Neuheiten!!

# RIOT

Stephan Girlich

**Auch wenn adidas Power Soccer nicht der absolute Kracher war, wagt man sich bei Psygnosis mit Riot trotzdem an ein neues Sportspiel. Dieses versetzt uns ins Jahr 2078. Sportarten wie Fußball, Basketball oder Eishockey sind Schnee von gestern - die Athleten der Zukunft messen sich in der World League Of Riot.**



In den Freiluftstadien wird meistens nachts gespielt

Ähnlich wie beim Basketball gibt es verschiedene Wurfzonen

Auch in der Zukunft wird man mit Statistiken versorgt

In ovalen Freiluftarenen treten zwei Teams zu je vier Spielern gegeneinander an, um einen grell fluoreszierenden Plasmaball in das freischwebende Tor in der Mitte des jeweiligen Stadions zu bugsieren. Beim Anstoß/-wurf wird der Ball willkürlich plaziert und leuchtet zunächst orange. Um nun Punkte erzielen zu können, muß der Energieball in der Hälfte des Gegners an einer markierten Stelle in der Bande aufgeladen werden. Abhängig von der Wurfposition kassiert man für einen erfolgreichen Versuch zwischen ein und drei Punkten, die jeweiligen Bereiche sind durch Linien gekennzeichnet. Im Kampf um Sieg und Ehre ist erlaubt, was gefällt, Regeln gibt es also keine. Specials wie Superschuß, Speed Up oder Power Up verschaffen den Spielern kurzfristig Vorteile. Aus zig Kameraperspektiven läßt sich das muntere Treiben beobachten, und die meisten davon sind sogar recht gut spielbar. Die 16 Teams repräsentieren die größten Städte der Welt und sind mit schmückenden Beinamen wie bspw. Tokyo Tornados oder Melbourne Destroyers versehen, die Spielernamen dürfen beliebig verändert werden.









Um überhaupt Punkte erzielen zu können, muß der Plasmaball in der Hälfte des Gegners aufgeladen werden

## Hitverdächtig

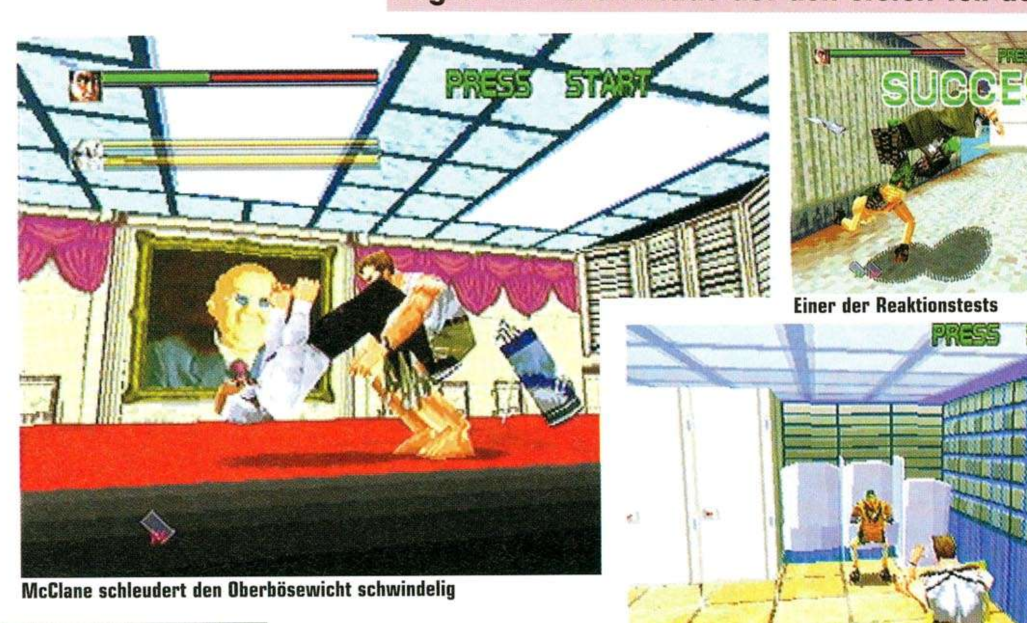
Riot erinnert stark an Pitball von Warner Interactive, wird diesem Titel aber, aller Voraussicht nach, in allen Belangen weit überlegen sein. Die uns vorliegende Version war bereits recht weit fortgeschritten, so daß erste Prognosen durchaus ihre Berechtigung haben. Riot nutzt die hohe Grafikauflösung der PlayStation und beeindruckt zudem mit spektakulären Licht- und Reflexeffekten. Zwei witzige Kommentatoren und ein enthusiastisch anfeuerndes Publikum sorgen für die passende Soundkulisse während der Spiele. Die Steuerung erinnert an viele andere Sportspiele und ist sehr eingängig. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit sind harte Matches garantiert, nur mit den Frankfurt Vipers, die ungefähr so auftrumpfen wie die aktuelle Fußballmannschaft der Eintracht, hat man leichtes Spiel. Meiner Einschätzung nach könnte Riot ein absoluter Toptitel werden. Allerdings muß der Titel noch unter Beweis stellen, ob er auch langfristig zu motivieren weiß. In der nächsten Fun Generation erfahrt Ihr mehr.

| | |
|---|---|
| **System:** | **.....PlayStation** |
| **Genre:** | **.....Sportspiel** |
| **Spieler:** | **.....1-4** |
| **Hersteller:** | **.....Psygnosis** |
| **Entwickler:** | **.....Psygnosis** |
| **Testmuster:** | **.....Psygnosis** |
| **Veröffentlichung:** | **.....Februar** |

Stephan Girlich

# DIE HARD ARCADE

**Während das mittlerweile wohl verbotene Die Hard Trilogy von EA alle drei Filme einer der erfolgreichsten Kinoserie aller Zeiten abhandelt, beschränkt sich Segas Die Hard Arcade auf den ersten Teil der explosiven Saga.**




McClane schleudert den Oberbösewicht schwindelig

Einer der Reaktionstests

Äußerst verkrampft, der Junge - was meint Ihr?



Witzig: Beim Bonusspiel Deep Scan sammelt Ihr zusätzliche Credits

Die Hauptrolle in der Automatenumsetzung übernimmt natürlich wieder John McClane, sofern Ihr alleine spielt. Ein zweiter menschlicher Mitstreiter kämpft als weibliches Pendant an der Seite des sympathischen Helden. Ort des Schreckens ist ein Wolkenkratzer, in dem eine Bande von skrupellosen Gangstern 30 Geißeln gefangen hält, unter denen sich zu allem Übel auch noch die Tochter des US-Präsidenten befindet. Eure Aufgabe ist klar: Rettet das Mädel und knipst den bösen Buben das Licht aus! Die Hard Arcade ist im Grunde ein einziger riesiger Level, dessen Actionabschnitte mit zahlreichen Zwischensequenzen zu einer stimmigen Story zusammengefügt sind. McClane verfügt über ein reichhaltiges Schlag- und Trittrepertoire, und auch fiese Würgegriffe weiß unser Held geschickt einzusetzen. Trotzdem, Waffen sind natürlich weitaus effektiver, und deren gibt es viele, in allen Größen. Von der einfachen Pistole über die M16 bis hin zu einem mächtigen Raketenwerfer gebt Ihr den Gegnern ordentlich Saures. Zwischendurch beweist Ihr an bestimmten Stellen Eure Reaktion. Hier gilt es, im richtigen Moment den Punch-, Kick- oder Jump-Button zu drücken, um einen Ganoven mit nur einem wuchtigen Treffer umzunieten.

## Witzig und cool

Die Hard Arcade gefällt mir ausgesprochen gut. Der Titel ist zwar nicht sonderlich umfangreich, aber das war bei einer Automatenumsetzung auch nicht viel anders zu erwarten. Bis zum finalen Kampf auf dem Dach des Wolkenkratzers wird so schnell niemand das Pad aus der Hand legen. Ähnlich wie bei Virtua Cop ist die Motivation enorm groß, den Titel bis zum Ende durchzuspielen. Die Hard Arcade ist einfach zu perfekt inszeniert und frei von groben spielerischen Mängeln - eben Kurzweil pur. Vielleicht gelingt es Sega noch, ein paar nette Gimmicks in das Spiel zu integrieren, was im Sinne der Langzeitmotivation sehr lobenswert wäre. In der nächsten Fun Generation nehmen wir den Titel genau unter die Lupe.

| | |
|---|---|
| System: | .....Saturn |
| Genre: | .....Beat'em Up |
| Spieler: | .....1-2 |
| Hersteller: | .....Sega |
| Entwickler: | .....Fox Interactive |
| Testmuster: | .....Sega |
| Veröffentlichung: | .....Februar |



Showdown: Auf dem Dach des Wolkenkratzers kämpft Ihr gegen den Boß der Bande



Alle Figuren sowie die Grafik insgesamt basieren auf Polygonen und sind mit schönen Texturen überzogen



Auf der Leiter weicht Ihr den Aufzügen aus



Die Zwischen- bzw. Endgegner sind äußerst hartnäckige Burschen

# FIGHTERS MEGAMIX

Götz Schmiedehausen

**Der Name ist Programm bei AM2. Fighters Megamix hat das Beste aus Fighting Vipers und Virtua Fighter 2, und noch einiges mehr. Denn AM2 will einige wirklich ausgeflippte Charaktere einbauen, zu denen unter anderem ein Daytona USA-Auto, die AM2-Palme oder die Sonic-Figuren gehören sollen.**




Alle Kämpfer im Überblick




Eine Drehschleuder in die Gitter




Gold Dural aus VF2 und Rent-A-Hero

Da Fighting Vipers und Virtua Fighter 2 zwei unterschiedliche Spielsysteme beinhalten, kann sich der Spieler vor jedem Match zwischen dem Viper-Mode und dem VF2-Mode entscheiden, -man bekommt also auf jeden Fall zwei Spiele in einem. Natürlich kann auch die Ringart gewählen werden, komischerweise fehlen aber die echten VF-Ringe, stattdessen gibt's riesige Arenen und die FV-Käfige. Ring Outs sind nicht mehr zu finden.

## Ein Hauch von Virtua Fighter 3

AM2 hat auch gleich einige Elemente aus dem brandaktuellen VF3 eingebaut. Beispielsweise kann man nun aus jedem Wurf mit einem Konter entkom-




Ein sehr leckerer Move gegen Deku




Honey greift die Karre an





Der Hornet heizt Honey ein


Eine Powerbomb von Jeffrey

men, außerdem haben die VF-Kämpfer teilweise schon ihre Aktionen aus Teil 3 drauf. Die Fighting Vipers-Akteure wurden auch etwas aufgebohrt, jedoch wurden nicht alle Kämpfer mit der gleichen Intensität bearbeitet, sondern nur die ausbaufähigsten Charaktere "aufgetunt". Tokio z.B. wurde exakt aus der Vorlage übernommen, während Picky ziemlich viele neue Manöver erlernt hat. Fighters Megamix wird derzeit mit Hochdruck programmiert, da die Saturn-Umsetzung von Virtua Fighter 3 AM2s Hauptprojekt für 1997 sein soll. Über ein genaues Veröffentlichungsdatum ist noch nichts bekannt.

| | |
|---|---|
| **System:** | .....Saturn |
| **Genre:** | .....Beat'em Up |
| **Spieler:** | .....1-2 |
| **Hersteller:** | .....Sega |
| **Entwickler:** | .....AM2 |
| **Testmuster:** | .....Fun Generation |
| **Veröffentlichung:** | .....K.A. |


Die Grafik ist streckenweise absolut umwerfend


Sibas effektivste Waffe, der Säbelstoß

# wir über uns

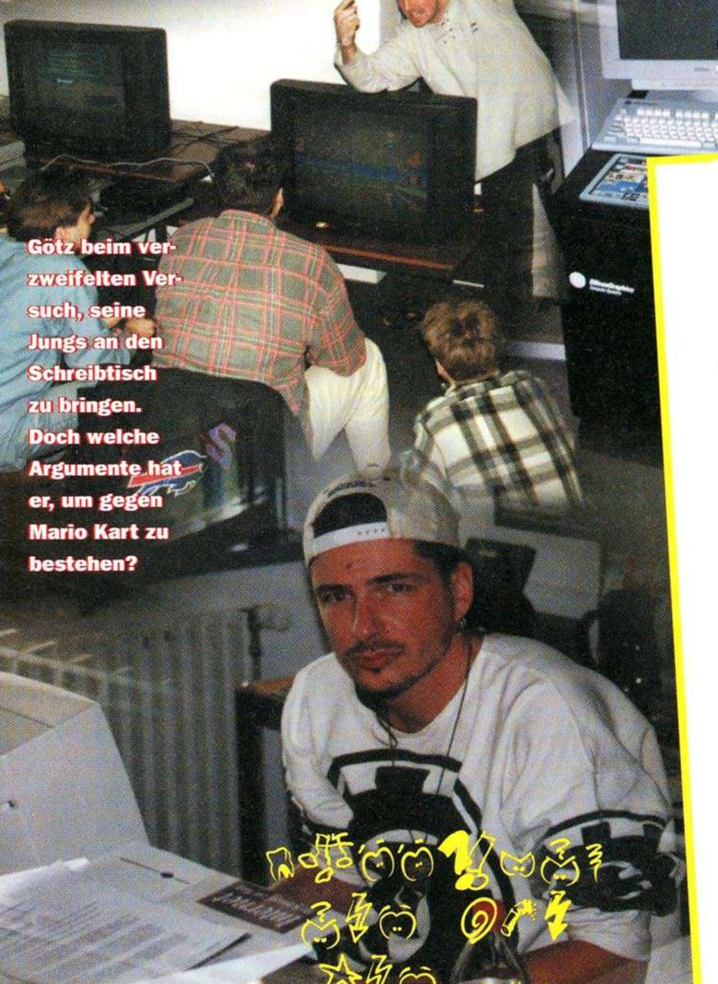
Auch für die FUN GENERATION-Crew sind die Weihnachtstage ein willkommener Anlaß, gemeinsame Aktivitäten im Rahmen einer Weihnachtsfeier zu entwickeln. Was würde sich mehr anbieten, als ein Kart-Rennen auf einer sackkalten Indoor-Bahn abzuhalten und sich danach ordentlich beim leckersten Italiener der Stadt den Ranzen vollzuschlagen? Stephan dominierte beim sportlichen Wettkampf das Feld und verwies Binzi und Götz auf die Plätze. Mehr Chancen, aus der Bahn geschleudert zu werden, boten die gesamten Tequilla-, Grappa- und Ramazotti-Vorräte des Restaurants Pane e Vino. Hoffentlich lassen die uns nochmal rein, denn sowohl die Inneneinrichtung als auch das Geschirr und unser Photoapparat mußten ordentlich Federn lassen, -deswegen gibt's leider keine Bilder des Desasters.

Außerdem hat Stephan endlich seine Zockerbude auf AC3-Standard umgerüstet. Die morgendlichen Gespräche drehen sich deswegen um cineastische Inhalte wie: "Dieser Film knallt ohne Ende, finden auch die Nachbarn." Stephans Katzen Edu und Sheila sind nun wahrscheinlich die bestbeschalltesten Haustiger der Welt und gehen bei jedem Wohnzimmergewitter in die Badewanne stiften.

Seit Mario Kart 64 in der Redaktion ist, gibt's allerdings kein anderes Thema mehr. Götz hat echte Probleme seine Mannen vom Pad loszueisen und zurück an die Schreibtische zu lotsen. Sollte diese Ausgabe wirklich den Weg an den Kiosk finden, muß er wohl die angedrohte "rohe Gewalt" angewendet haben.

Katze Sheila geht stiften, denn über Ihr braut sich ein virtuelles Gewitter aus Stephans AC3-Anlage zusammen.

Binzi und Stefan posieren für die neue Vorabendserie: "Sieben Bier für die Holzhacker".



Götz beim verzweifelten Versuch, seine Jungs an den Schreibtisch zu bringen. Doch welche Argumente hat er, um gegen Mario Kart zu bestehen?




# Das Wertungssystem

**FUN GENERATION** arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.

Stephan Girlich · Andreas Binzenhöfer

# Cruis'n USA

## Einstiegshilfe

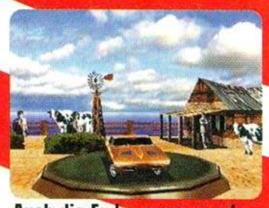
Eine wirklich weiterhelfende Einstiegshilfe ist bei Cruis´n USA kaum machbar. Die vier Kutschen unterscheiden sich nur marginal, und auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist das Teil eh in Windeseile durchgezockt. Dann erhält man eine etwas schnellere Version des Wagens, mit dem man gespielt hat, und fährt natürlich dann mit diesem.



Der Schulbus paßt proportional nicht zu den restlichen Wagen

Cruis´n USA war schon in der Spielhalle kein besonderes Highlight, trotzdem wurde der Titel für das N64 angekündigt und umgesetzt. Im Stile von "Auf dem Highway ist die Hölle los" rast man mit an realen Vorbildern orientierten Kutschen quer durch die USA. Ausgangspunkt ist San Francisco, die letzte der insgesamt 15 Etappen bringt uns schließlich nach Washington. Ziel in jedem Rennen ist es, die neun weiteren Teilnehmer allesamt hinter sich zu lassen, um sich für die darauffolgende Runde zu qualifizieren. Verfolgt wird die gesetzeswidrige Raserei aus der Ego- oder einer von zwei Außenperspektiven, gesteuert wird mit dem analogen Stick. Jeweils eine Taste steht für Gas und Bremse zur Verfügung, über eine weitere läßt sich die Begleitmusik ändern. Die Strecken führen durch Städte, freies Feld, den Grand Canyon und dichte Wälder, außer mit der Konkurrenz sollte man auch mit starkem Gegenverkehr und Hindernissen rechnen. Alternativ dürfen 10 der 15 Abschnitte auch einzeln trainiert werden, oder Ihr kämpft mit einem menschlichen Mitstreiter via Splitscreen um die Führungsposition.

Bei einer Massenkarambolage drehen sich die Wagen reihenweise auf der Stelle


In den Städten ruckelt und zuckelt die Grafik ständig


Auch die Endsequenz wurde zensiert, Bill Clintons Badesession fiel unter den Tisch

## Grausam USA

...wäre als Titelname wohl zutreffender gewesen. Die Konvertierung erreicht leider noch nicht einmal ansatzweise das Niveau des Coin-op, und das, obwohl der schon kein Überkracher war. Vor allem die technische Seite enttäuscht doch ziemlich. In allen drei entscheidenden Wertungskriterien, sprich Grafik, Sound und Gameplay, stellt Cruis´n USA jeweils das Schlußlicht unter der bisher veröffentlichten Nintendo 64-Software dar. Die 15 Strecken sind nun wirklich nicht herausragend detailliert oder super aufwendig gestaltet, dennoch bauen sich weiter entfernte Objekte, völlig überraschend, erst spät auf, zudem verrichtet die Grafikengine ihre Arbeit mit stetigem Ruckeln. Mit diesem Manko könnte ich jedoch gerade noch leben, wäre der Racer wenigstens ordentlich spielbar. Gut, es wird mit Sicherheit Zeitgenossen geben, die auch Cruis´n USA zum Toptitel erheben, doch bewerten wir weiterhin die Güte eines Spiels und nicht den Namen. Cruis´n USA ist ein in höchstem Maße anspruchsloses Bleifuß-Gebolze, das spätestens nach dem ersten Durchspielen (ca. 30min) jeglichen Reiz - sofern der je vorhanden war - verliert. Daß wir trotz der zahlreichen Kritikpunkte immerhin noch eine Rating von Fünf abdrücken, hat der Titel einzig und allein dem Zwei-Spieler-Modus zu verdanken.



Die Bitmap-Bäume sind nur ein Beispiel für die höchst durchschnittliche Grafik



IMPORT US IMPORT IMPORT

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Nintendo 64 | Hersteller: | Nintendo |
| Genre: | Rennspiel | Entwickler: | Williams / Midway |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | O.I.T. 0711 / 613758 |
| Level: | 15 Strecken | Veröffentlichung: | US-Import |
| Besonderheiten: | K.A. | Ca. Preis: | K.A. |

**5 von 10**

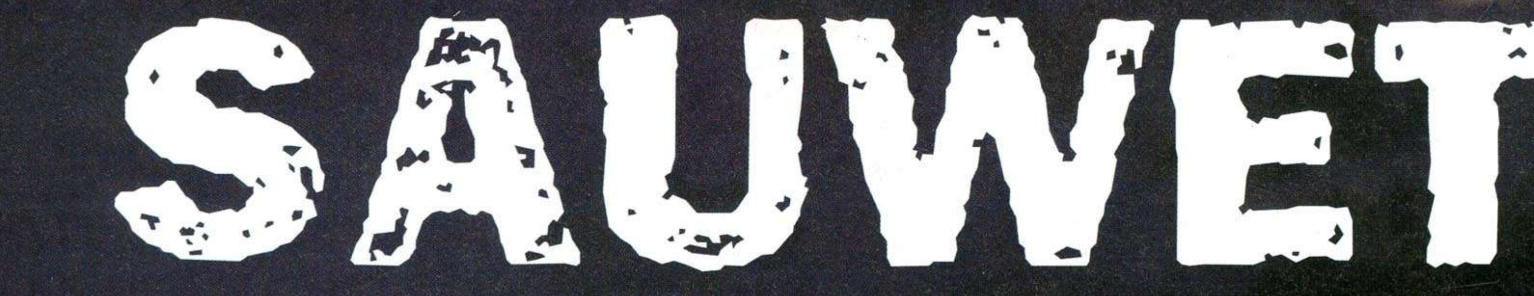
| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 4 |
| Gameplay | 6 |




**Einsendeschluß:**

# 5. Februar 1997

Der Rechtsweg ist wie immer und vor allem bei Firo & Klawd ausgeschlossen. Nur richtige Einsendungen werden überhaupt berücksichtigt. Einsendeschluß ist der 5. Februar 1997




FUN GENERATION
läßt Euch **NICHT** im
Regen stehen!

Ab jetzt bekommt jeder
Abonnent **REGELMÄßIG**
**BIS ZU VIER** CDs für sein
Wunsch-System.

Diese Abo-Prämie kommt
**NICHT NUR EINMAL** ins
Haus!



## Wieso soll gerade ich die FUN GENERATION abonnieren?

Stell Dir vor, es ist kalt und naß draußen, und der Zeitschriftenhändler mit der neuen FUN GENERATION ist weit weg. Das Fahrrad hat einen Platten und das Leben ist trist. Doch diesen Zustand kannst Du ändern. Denn wärst Du Abonnent der FUN GENERATION, sähe die Lage ganz anders aus:

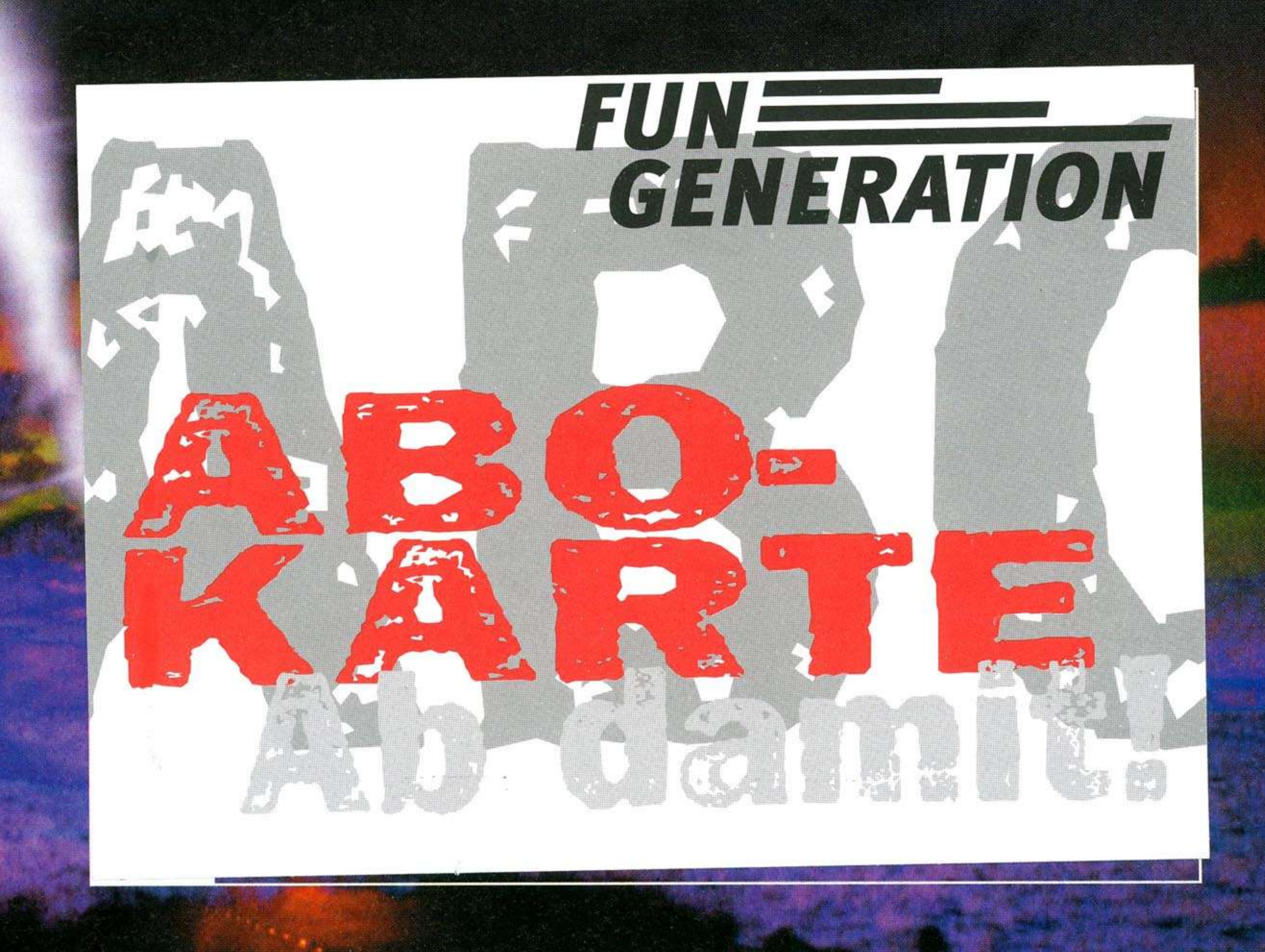
Jeden Monat kommt die FUN GENERATION frisch, trocken am Erstverkaufstag oder sogar einige Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist direkt zu Dir in Deinen Briefkasten.

**Ergebnis: Nicht Du wirst naß, sondern der Briefträger, und nicht Deine Nase läuft, sondern Du bist auf dem Laufenden!**

Manchmal kann es sein, daß der Postbote sogar einen Preis aus einem Gewinnspiel abliefert, bei dem Du gar nicht mitgespielt hast. Du nimmst nämlich an jedem Gewinnspiel automatisch teil!

TER

und keinen Bock auf Kiosk




# DIE LÖSUNG:

## DAS FUN GENERATION-ABO!

**Ergebnis: Du sparst Porto und den Gang zum Briefkasten. Also wirst Du wieder nicht naß.**

Und das Beste ist: Du bekommst jedes Jahr bis zu vier Demo-CDs kostenlos für Dein System. Du mußt nur auf der Abo-Karte Dein Wunsch-System ankreuzen.

**Ergebnis: Du wirst noch immer nicht naß**

Zudem: Du gehst absolut kein Risiko ein und kannst Dein Abo jederzeit kündigen, auf die Demo-CDs verzichten und wieder mit dem kaputten Fahrrad zum Kiosk fahren.

**Ergebnis: Endlich würdest Du naß werden. Wurde auch langsam Zeit!**

Ach ja...habe ich schon erwähnt, daß Du ganz nebenbei noch 10% vom normalen Verkaufspreis sparst? Da kann man sich über's Jahr sogar 'nen Regenschirm leisten.

FUN GENERATION

Andreas Binzenhöfer • Stephan Girlich

# St. Andrews Old Course

## Einstiegshilfe

**Am besten gewöhnt man sich an den Analog-Stick, indem man auf dem Übungsplatz verschiedene Stickpositionen ausprobiert und erst dann nachschaut, wie weit man eigentlich gerade ausholt. Beim Putten kommt es vor allem auf den zweiten Schlag an, also Ruhe bewahren!**




Je kleiner der rote Kreis auf dem Golfball ist, desto genauer wird der Schlag




Die Grafik erinnert an ein ödes Flachland




Wer in einen Sandbunker gerät...




... hat so gut wie verloren

Die meisten Golfspiele auf CD-ROM Basis haben einen gemeinsamen Nachteil: nervig lange Ladezeiten. St. Andrews kann zumindest in diesem Punkt die (oftmals umstrittenen) Vorteile der Modultechnik unter Beweis stellen: es hat so gut wie keine Ladezeiten mehr. Auch sonst zeigt Setas neuestes Produkt gute Ansätze. Man kann sich zunächst seinen individuellen Golfer zusammenstellen (Name, Handicap, Golfausrüstung...) und anschließend auf einem Übungsplatz mit allen Schikanen die analoge Steuerung nach Herzenslaune ausprobieren. Hierzu lassen sich in einem Optionmenü beinahe alle Details, wie Wind und Wetter, Tageszeit oder die Lage des Balles verändern. Das eigentliche Schlagsystem ist auf den Analog-Stick ausgerichtet. Zunächst bestimmt man völlig unspektakulär die Richtung des Schlages und den Treffpunkt des Golfballs. Dann kommt der Analog-Stick zum Einsatz. Je weiter man den Stick nach unten zieht, desto weiter holt der Golfer aus bzw. desto härter wird der Schlag. Auf dem Übungsplatz wird die Neigung des Sticks freundlicherweise durch eine Skala angezeigt, im Wettkampf muß der Hobbygolfer hingegen selbst entscheiden, wie weit er gerade ausholt. Vor jedem Schlag kann man sich über die Windstärke und die Lage des Balls informieren, oder einfach das Green aus allen Blickwinkeln begutachten. Statistiker kommen selbstverständlich auch auf ihre Kosten: Jedes der 18 Löcher hat eine eigene, detaillierte Schlagübersicht, und etliche Rekorde, wie längster Abschlag oder Put, können ebenfalls bestaunt werden.

## Grausames Oder Langweiliges Frustspiel

St. Andrews Old Course beweist eindeutig, daß nicht alles, was auf dem Nintendo 64 veröffentlicht wird, auch automatisch gut sein muß. Das Drumherum an sich mag ja ganz nett sein, aber es kommt im wesentlichen eben doch aufs Spiel an. Und da hat man mächtig gepfuscht. Die Grafik wirkt lieblos dahingeschlampt, von Atmosphäre keine Spur. Die Steuerung ist zwar recht innovativ, aber mindestens genauso gewöhnungsbedürftig. Außerdem wüßte ich gerne, welcher Sadist dafür verantwortlich ist, daß ich mit einem 50-Feet-Putter 2 Inches vor dem Loch stehe und folglich den Stick nur um etwa 3 Millimeter bewegen darf, da sonst der Ball mit Überwucht wieder aus dem Loch springt. Alles in allem zeigt St. Andrews zwar ganz nette Ansätze, macht aber den Eindruck, in enormer Eile fertiggestellt worden zu sein, um dem Softwaremangel auf dem N64 entgegenzuwirken.
Nicht mit uns!




| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Nintendo 64 | Hersteller: | Nintendo |
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Seta |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | O.I.T. |
| Level: | 18 Löcher | | Tel.: 0711 / 613758 |
| Besonderheiten: | Batterie | Veröffentlichung: | Japan-Import |
| | | Ca. Preis: | K.A. |



**4 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | 4 |
| **Sound** | 4 |
| **Gameplay** | 4 |


DONKEY KONG
KOOPA
WARIO
LUIGI
MARIO
PEACH
YOSHI
MARIO KART
マリオカート
64
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY
GAME OF THE MONTH

Stephan Girlich • Andreas Binzenhöfer

# Mario Kart 64

•Game of the month!•


Bei diesem Koloß muß auch Donkey Kong klein beigeben

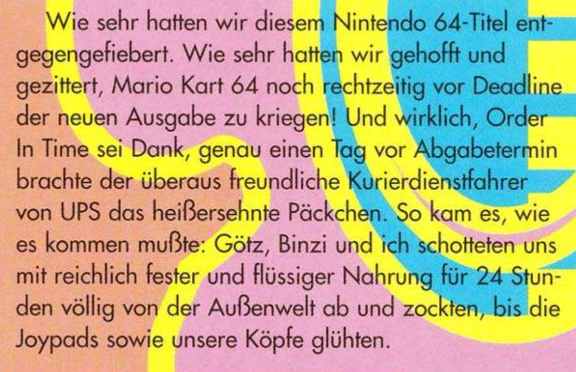

Zieht Ihr einen ganzen Schwanz an Bananen hinter Euch her, könnt Ihr nicht abgeschossen werden



Beim Zünden des Turbos schlagen Flammen aus dem Auspuff



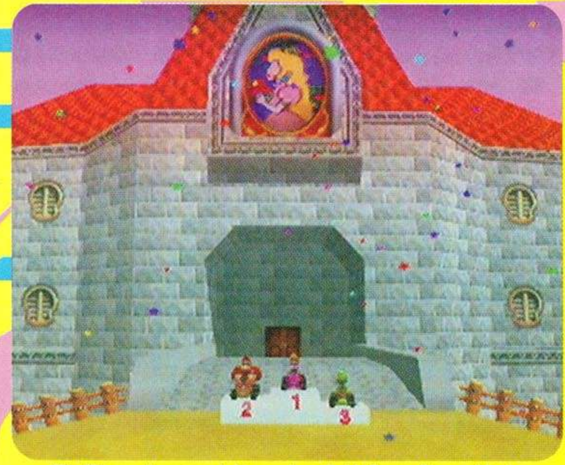
Der rote Panzer räumt alles und jeden aus dem Weg



Wie sehr hatten wir diesem Nintendo 64-Titel entgegengefiebert. Wie sehr hatten wir gehofft und gezittert, Mario Kart 64 noch rechtzeitig vor Deadline der neuen Ausgabe zu kriegen! Und wirklich, Order In Time sei Dank, genau einen Tag vor Abgabetermin brachte der überaus freundliche Kurierdienstfahrer von UPS das heißersehnte Päckchen. So kam es, wie es kommen mußte: Götz, Binzi und ich schotteten uns mit reichlich fester und flüssiger Nahrung für 24 Stunden völlig von der Außenwelt ab und zockten, bis die Joypads sowie unsere Köpfe glühten.

## Klassisch designed

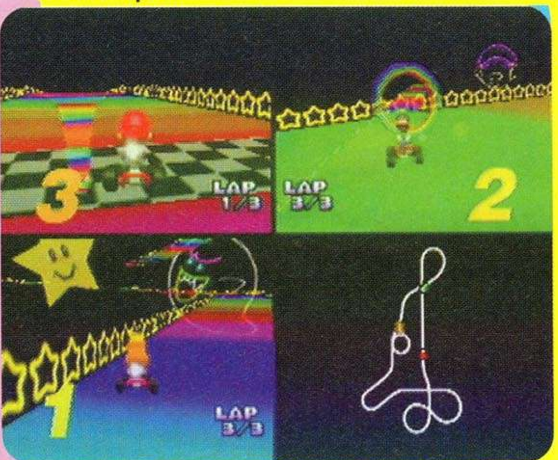
Die Fortsetzung für das Nintendo 64 ist im Grunde nichts anderes als eine konsequente Weiterentwicklung des Originals. Aus acht der bekanntesten Nintendo-Charaktere wählt man seinen Fahrer, Koopa Troopa wurde durch Wario ersetzt. Waren auf dem SNES die Unterschiede bezüglich des Fahrverhaltens der einzelnen Figuren relativ krass, bewegen sich diese nun alle auf ähnlichem Niveau. Die dicken Jungs, also Bowser, Donkey Kong und Wario, beschleunigen natürlich etwas langsamer, dafür rammen sie gnadenlos jeden aus der Spur, der dummerweise ihren Weg kreuzt. Leichtgewichte wie Toad, Princess oder Yoshi sind dagegen wahre Beschleunigungswunder, sollten sich aber aus unnötigen Positionsrangeleien möglichst heraushalten. Die goldene Mitte bilden Mario und Luigi. Drei Hubraumklassen (50, 100, 150 ccm) und vier Cups mit je vier Strecken gilt es zu meistern. Für die Plätze 1-4 gibt es Punkte, fahrt Ihr auf Position 5 oder noch schlechter liegend über die Ziellinie, wird das Rennen wiederholt (unendlich Continues!). Sind alle Varianten gewonnen, genießt Ihr den Abspann und drückt die Reset-Taste des Nintendo 64 - wie vom SNES bekannt. Jetzt ist es Eure Aufgabe, in allen vier Cups nochmals an den Start zu gehen - auf spiegelverkehrten Kursen. Streckenkenntnisse erlangt Ihr im Time Trial-Modus, der leider wieder nur mit den 100 ccm-Karts gefahren werden darf. Ausschließlich mit meh-


Die Siegerehrung spielt vor dem Schloß aus Super Mario World 64



Hey Bowser, falsche Richtung!


Im Zwei-Spieler-Modus sind kaum Geschwindigkeitsverluste zu verspüren

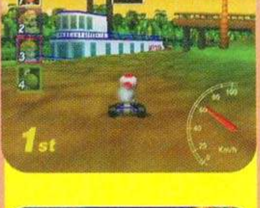

Ab drei Mitspielern wird der Screen geviertelt. Natürlich leidet die Übersichtlichkeit etwas unter dem kleinen Bildausschnitt


Jetzt wird es schwierig: links oder rechts? Keine Bange, beide Wege führen zum Ziel, nur welcher ist der schnellere?

reren Spielern gleichzeitig ist der Battle-Mode anwählbar. Bis zu vier Spieler nehmen sich in vier verschiedenen Arenen unter Beschuß, diesmal gibt es zahlreiche Möglichkeiten, sich zu verschanzen oder dem Gegner heimtückisch aufzulauern. Gesteuert wird mit dem analogen Stick, mit je einer Taste gebt Ihr Gas oder Ihr steigt brutal in die Eisen. Um auch die engsten Kurven mit fast schon abartigen Geschwindigkeiten meistern zu können, nutzt Ihr die Sprungtaste. Mit dieser stellt Ihr das Kart auf einfache Art und Weise quer und jagt so mächtig spektakulär durch die haarigsten Stellen. Mittels des Z-Triggers löst Ihr die Extras aus. Hier ist neu, daß Euch die Computergegner diese vor der Nase wegklauen können. Die Extras selbst wurden ordentlich aufgebohrt, die Feder fiel leider unter den Tisch. Nach wie vor sehr beliebt ist der Blitz, der das gesamte Feld kurzzeitig zum Stillstand bringt und alle Fahrer auf Zwergengröße schrumpfen läßt, die man so dann auch noch mit Leichtigkeit plattwalzen kann. Den grünen und den roten Panzer gibt es zudem in einer Dreierkombination, die beim Einsatz zunächst als eine Art Schutzschild um das Vehikel kreisen und der Reihe nach abgeschossen werden können.

## Best Racer Ever?

Super Mario Kart für das SNES war und ist selbst nach heutigen Maßstäben immer noch eines der besten Rennspiele überhaupt. Wenn ich nun sage, daß die N64-Fortsetzung sein Vorbild in jeglicher Hinsicht bei weitem übertrumpft, kann man zumindest ungefähr erahnen, wie genial Mario Kart 64 geworden ist. Daß Grafik und Sound toll in Szene gesetzt sind, das war wohl zu erwarten. Doch wie bei fast allen Nintendo-Titeln üblich, ist der enorme Suchtfaktor zu fast 100% im alles überragenden Gameplay zu suchen. Dabei hat man eigentlich nicht mehr getan, als die marginalen Schwächen des Vorbildes auszumerzen. Die Extras sind effektiver denn je, mit einem Dreier-Roten-Panzer bewaffnet fühlt man sich wie ein Pistolero im Wilden Westen. Die Steuerung ist trotz analoger Auslegung dem Original sehr ähnlich, nur eben ein bißchen feiner. Daß von Anfang an alle Hubraumklassen und alle Cups anwählbar sind, beugt Frusterlebnissen vor und wird vor allem alte SMK-Hasen freuen. Die Kurse selbst sind Nintendo-typisch liebevoll und fair aufgebaut und gehen diesmal ständig hoch und runter. Nur bei den Runden Bowser Castle und Ghost Valley schlagen die Emotionen oftmals ziemlich hoch, denn bei beiden liegt der schmale Grad zwischen Lust und Frust zeimlich eng beieinander. Dennoch, oder gerade deswegen, Shigeru Miyamoto hat mit Mario Kart 64 einen weiteren Meilenstein der Videospiele kreiert, der wohl so schnell nicht übertroffen werden kann. Schlußendlich möchte ich auf die nächste Ausgabe verweisen. Dann werden wir in einem Special zu diesem Titel rechtzeitig zum Deutschland-Release des Nintendo 64 alle Strecken und Extras ausführlich vorstellen und auch in spielerischer Hinsicht hilfreiche Tips geben.




Die Strecken sind mit zahlreichen Objekten geschmückt


Drückt, sobald das zweite Licht auf der Ampel aufleuchtet, den Gas-Button, legt Ihr einen Schnellstart hin. Drückt Ihr zu früh, drehen die Reifen durch


Falls Ihr im Eislevel ins Wasser, ist die Spielfigur kurzzeitig in einem Eisblock eingefroren

System: Nintendo 64
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-4
Level: 16 Strecken
Besonderheiten: Batterie, inkl. Bonus-Controller

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Testmuster: O.I.T. Tel.: 0711 / 613758
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: K.A.

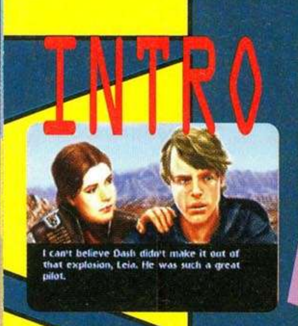
**10 von 10**

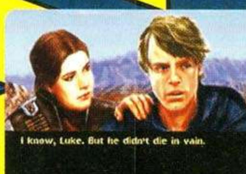
Grafik .10
Sound .10
Gameplay .10

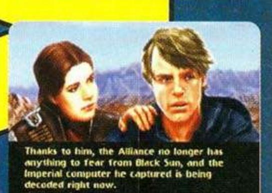
Philipp Noack • Stefan Hellert

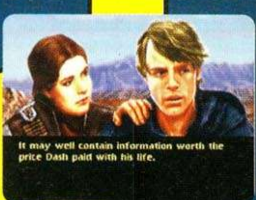
# Shadows of the Empire

Das Imperium schlägt zurück



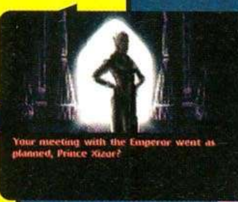



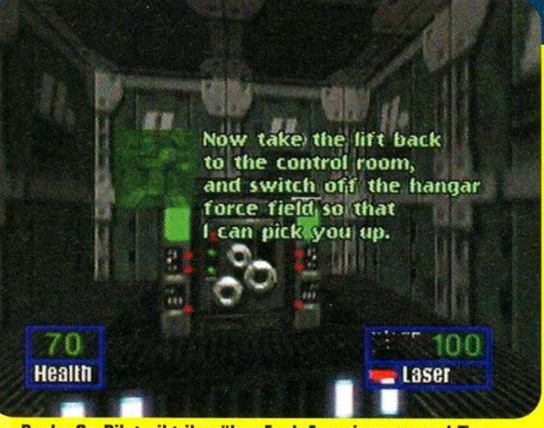













Dashs Co-Pilot gibt ihm über Funk Anweisungen und Tips

Noch vor wenigen Wochen war Shadows of the Empire ebenso wie viele andere der Nintendo 64-Titel ein Objekt wildester Gerüchte und Spekulationen. Bringen wir also lieber die Fakten auf den Punkt, denn wir haben das Modul ausführlich durchgetestet.

SotE spielt parallel zum zweiten Star Wars-Film "Das Imperium schlägt zurück". Die Rebellen verteidigen die Station auf dem Eisplaneten Hoth. Ihr schlüpft in die Rolle des Söldners Dash Rendar, ein alter Kumpel von Han Solo. In der ersten Mission fliegt Ihr mit einem Flugschiff um imperiale Geher AT-ATs herum und wickelt deren Füße mit einem Eisenseil ein, bis sie umfallen. Nebenbei zerstört Ihr noch imperiale Probe Droiden und die zweibeinigen AT-STs. Diese 3D-Flugshow ist atemberaubend schnell und flüssig in Szene gesetzt. Man fühlt sich zum ersten Mal in einem Videospiel wirklich mitten im Star Wars-Geschehen, dagegen ist selbst Rebel Assault kein Vergleich. Auch die Steuerung mit dem Analog-Stick ist perfekt abgefragt. Doch viel zu kurz währt der Spaß, denn schnell werdet Ihr in die erste 3D-Shooter-Sequenz verfrachtet, die dramaturgisch recht banal ist und enorm kurz ausfiel. Nachdem Ihr durch Räume geschlichen seid und diverse, schön animierte imperiale Sturmtruppen zerlegt habt, kämpft Ihr zu Fuß gegen einen AT-ST. Der folgende Flug durchs Asteroidenfeld läßt dann das erste Mal an der Qualität des Produktes zweifeln. Man kann den Outrider, Rendars Schiff, baugleich mit Solos Falken, nicht selbst steuern, sondern bewegt nur ein Fadenkreuz und ballert plan- und gefahrlos Dutzende Tie-Fighter vom Himmel. Lieblos gemacht und stupide für jeden anspruchsvollen Spieler, diese Sequenz möchte man




Die Wampas vom Planeten Hoth geraten, sobald man sie aus dem Gefängnis befreit, in Streit



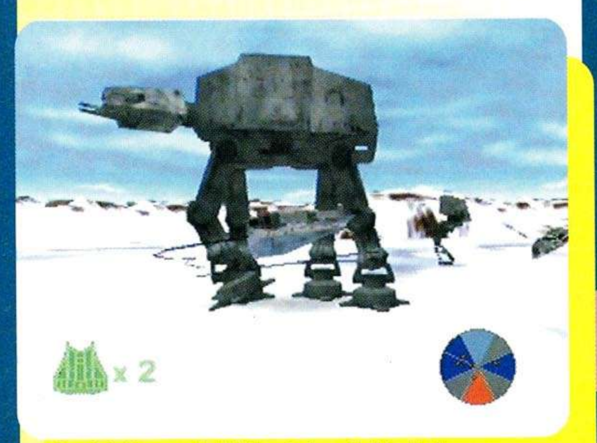

Ein AT-ST geht nach einem direkten Treffer in Flammen auf



Ein "heißes" Duell auf Swoop-Bikes in der Wüste Tantooines




Das aufregenste Element bei der Zugfahrt ist die Grafik

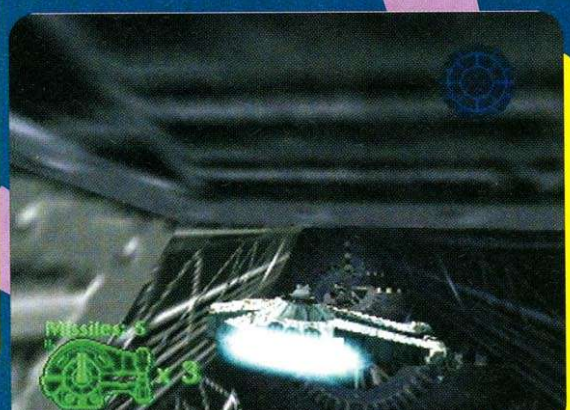


So wickelt man die AT-ATs mit dem Drahtseil ein

kein zweites Mal spielen. Ein ähnlicher Abschnitt wird übrigens noch einmal kurz vor Schluß geboten. Sofort folgt der nächste Gameplay-Tiefpunkt, eine dröge, aber grafisch hochklassige Zugfahrt durch einen imperialen Schrottplatz. Schließlich gilt es, Han Solo aus Boba Fetts Klauen zu befreien, der ihn als handliche Carbonit-Skulptur gefangen hält. Man springt zwischen den Waggons hin und her, bis man nach schier endloser Zeit aufgeweckt wird. Denn zum Abschluß der meisten Level hat man es mit einem Endgegner zu tun, hier bspw. ein Droiden-Kopfgeldjäger namens IG-88, dann natürlich Boba Fett, den Ihr mit einem Jet Pack auf dem Rücken bekämpft, ein riesiger Laderoboter oder die Unterwasserausführung des Sarlacc-Monsters, die gigantische Dianoga, die Euch in einer fantastischen Kloakentauchszene begegnet. Der anerkannt mieseste SotE-Level ist die Hooverbike-Fahrt durch Mos Eisley und die Wüste Tantooines. Mit affenartiger Geschwindigkeit verfolgt Dash eine Bande Verbrecher, die Luke meucheln will. Das Bike steuert sich übel, der Weg ist kaum zu erkennen, man bleibt permanent in den engen Unterführungen hängen oder fällt dem Sarlacc-Monster direkt ins Maul -einfach peinlich und diesem Spiel absolut unwürdig.

## Wie strapazierfähig ist das Star Wars-Universum?

Freunde des gepflegten 3D-Shooters kommen bei SotE halbwegs auf ihre Kosten, denn 6 von 10 Leveln greifen auf eben dieses Genre zurück. Vor allem der Tauchgang durch die Abwasserkanäle oder die Mission in Xizor's Palast machen Laune und offenbaren die Leistungsfähigkeit der Maschine. Jedoch die Abschnitte sind insgesamt wieder viel zu kurz, hat man einmal Gefallen an einer der vielen Spielarten gefunden, kommt auch schon die Schrift "Level Complete", und ein für Modulverhältnisse schöner Zwischenspann flimmert über den Schirm. LucasArts spekulierte wohl auf die ersten Eindrücke, die SotE hinterläßt, denn nach einmaligem Durchspielen, was maximal an zwei Abenden passiert sein dürfte, wird das heißersehnte Edelmodul wohl doch nur noch zum Beeindrucken von Freunden und Verwandten benutzt



Der Flug durch Xizors Raumstation



Diesen AT-ST besiegt man durch Herumlaufen und auf die Rückseite Feuern



Der Mond von Gall, auf dem sich Boba Fett verschanzt

werden. Ich denke, mit zunehmendem Software-Nachschub wird dieses Spiel langsam in Vergessenheit geraten, zuwenig spielerische Impulse wurden gesetzt, zuviel Einheitsbrei wurde mit hochklassiger Grafik und Bombast-Sound versehen, und der geringe Umfang gießt Öl aufs Feuer der Nintendo 64-Kritiker, die eine CD mit viel Speicherplatz einem Modul vorziehen.


Auf Hoth sind die Sturmtruppen in Kälteschutzmäntel gehüllt

Wenn eine Tür aufspringt, sollte man gleich ein Salve in den Raum abgeben




| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Nintendo 64 | Hersteller: | Nintendo |
| Genre: | Weltraum-Oper | Entwickler: | LucasArts |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | O.I.T. Tel.: 0711 / 613 578 |
| Level: | 10 | | |
| Besonderheiten: | Batterie | Veröffentlichung: | US-Import |
| | | Ca. Preis: | 199,- DM |



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Gameplay | 7 |

Philipp Noack • Andreas Binzenhöfer

# Jet Rider

## Einstiegshilfe

**Für Anfänger eignen sich die leichten, sehr direkt steuerbaren Bikes, wie z.B. das von Wild Ride. Später sollte man allerdings auf die größeren Geschoße, wie das von Stone oder Mace (siehe unten), umsteigen. Für eine gute Fahrtechnik sollte man zuerst die Magnetic Grapple-Funktion aufs Timing hin trainieren. Grundsätzlich gilt: Wer nicht alle seine Turbos in jeder Runde zündet, sieht in den höheren Stufen kein Land mehr.**




**Jet Rider bietet drei Perspektiven an: Entfernt, unmittelbar am Fahrer und aus der Sicht des Fahrers**




**Wer sich den Streckenverlauf genau ansieht, entdeckt so manche Abkürzung**







Ob sich Singletrac beim Design von Jet Rider an einem gewissen Produkt von Nintendo orientiert hat, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben. Tatsache ist jedenfalls, daß man sich auch bei Sonys Spiel zu mindestens 50% über dem Wasser bewegt, und das auf einem Vehikel, welches eine frappierende Ähnlichkeit mit Jetskis nicht zu leugnen vermag. Grundsätzlich kann man sich zwischen mehreren Modi entscheiden. Wer solo vor der Konsole sitzt, wählt aus dem folgenden Menü: Single Race, Custom Circuit (man stellt sich selbst die Strecken zusammen, auf denen dann Rally, Championship oder Elimination gefahren wird), Full Season (alle Kurse am Stück) oder Practice (für die Trainingsgeilen). Im Zwei-Spieler-Modus läßt sich über ein Menü aus dem horizontalen ein vertikaler Split-Screen machen. 20 Fahrer aus vier verschiedenen Teams stehen zur Verfügung; sie unterscheiden sich in vier Kategorien, die jeweils die Fahrphysik beeinflussen. Je besser das Handling, um so schneller reagiert das Gefährt auf Eure Lenkbewegungen. Die Beschleunigung ist gerade bei sehr kurvigen Strecken von Bedeutung, da man aus den langsamen Kurven möglichst rasch wieder auf Top Speed sein möchte. Das Gewicht dürfte vor allem für diejenigen Fahrer interessant sein, die ihre Gegner gerne mal vom Bike stoßen oder anders ausgedrückt, je leichter die Maschine, desto höher muß die Geschwindigkeit sein, um den Kontrahenten anständig abzudrängeln (Impuls = Masse x Geschwindigkeit). Schließlich sorgt der "Lift" noch dafür, wie hoch das Vehikel über dem Untergrund schwebt.




**Auf manchen Strecken ist der horizontale Split-Screen übersichtlicher...**






**...auf anderen der Vertikale**

## TruePhysics™

Einen "Fehler" sollte man auf gar keinen Fall machen: unmittelbar nach Wave Race 64 Jet Rider auf seiner PlayStation zu starten. Der Grafikschock ist vorprogrammiert. Jaja, ich weiß, dieser Vergleich kann schwerlich als fair bezeichnet werden. Erst recht nicht, wenn man, wie bei Jet Rider, nach ausführlichem Einspielen feststellt, daß deutlich mehr in dem Produkt steckt, als die erste Strecke grafisch vermuten läßt (wer beurteilt ein Spiel schon nach seinem optischen Reiz???). Zum Spielspaß, in besonderem Maße zur Motivation, trägt das clever inszenierte Ich-geb'-Dir-neue-Strecken-wenn-Du-mich-im-Rennen-schlägst-Spielchen bei. Wer nach den ersten drei Parcours ganz oben in der Tabelle steht, wird mit Zugriff auf vier neue Stages belohnt. Auf Professional kommen nochmal zwei dazu, und wer auch die am Ende als Champion verläßt, erhält einen Bonustrack (Stunt Race). Wenn man Jet Rider isoliert als PlayStation-Spiel betrachtet, wird man weder von der Grafik noch vom Spielspaß enttäuscht sein; daß es sich nicht mit Wave Race 64 messen kann, ist eine andere Sache...

IMPORT US IMPORT IMPORT

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | K.A. |
| Besonderheiten: | Memory-Card |

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Sony Interactive America |
| Entwickler: | Singletrac |
| Testmuster: | O.I.T. 0711 / 613758 |
| Veröffentlichung: | US-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 7 |

Gunter Glos • Stefan Hellert

STAR WARS

# Dark Forces

## Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis.......


Achtet auf die Schalter. Ihr müßt sie nicht berühren, sondern könnt sie auch anschießen

Die neue Ordnung des Imperiums breitet sich in der gesamten Galaxis aus und bezwingt Planeten mit verheerender Wirkung. Nach vielen Kämpfen schaffte es die Rebellion, Informationen über eine neue Kampfstation des Imperiums zu erlangen: Den Todesstern, der über genügend Feuerkraft verfügt, um einen ganzen Planeten zu zerstören. Da es den Rebellen nicht gelang, die Pläne des Todessterns mit ihren Truppen in die Hände zu bekommen, nahmen sie die Hilfe von Kyle Katarn in Anspruch. Er ist als Söldner bekannt und teilweise mit den Rebellen verbündet. Nur mit einem Betäubungsstrahler bewaffnet und mit detaillierten Kenntnissen der imperialen Vorgehensweisen vertraut, bereitet sich Katarn darauf vor, in den imperialen Stützpunkt einzudringen, in dem sich die Pläne befinden.


Die Grafik in DF läßt leider oft zu wünschen übrig


Schwindelerregende Höhen. Paßt auf, wo Ihr hintretet. Schaut öfters mal nach oben und unten


Die Level sind sehr komplex und verwinkelt. Gegner lauern hinter jeder Ecke

### Benutzt die Macht, Programmierer!

Im Spiel übernehmt Ihr die Rolle des Söldners Kyle Katarn, der im Verlauf des Spiels neun unterschiedliche Waffensysteme findet. Einige der Waffen haben lebenswichtige Sekundärfunktionen, mit denen Ihr einen stärkeren Schuß oder gleich eine ganze Breitseite abschießen könnt. Euer Ziel ist es, Missionen im






Es stehen Euch neun verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Einige haben lebenswichtige Sekundärfunktionen



Wenn Ihr in die Abwasserkanäle taucht, schaltet das Nachtsichtgerät an. So bemerken Euch die Gegner nicht. Vergeßt nicht, es wieder auszuschalten, da der Batterieverbrauch sehr hoch ist



Die Gegner sind den Originalcharakteren der Filme nachempfunden

Auftrag der Rebellen im Kampf gegen das Imperium auszuführen. Hierbei kämpft Ihr in 14 komplexen, grafisch abwechslungsreichen Leveln, während Ihr den typisch klassischen Star Wars Melodien lauscht. Leider ist die Grafik-Engine nicht auf dem neusten Stand der Technik. Gegner und Objekte werden in einer Pseudo-3D Perspektive in zweidimensionaler Form dargestellt (d.h. Ihr bekommt sie nur von vorne, von hinten oder schräg von der Seite zu sehen). Die Qualität der gezeichneten Zwischensequenzen ist miserabel, eingespielte Videosequenzen flackern und wirken unscharf. Den Attract-Mode mitzuverfolgen ist ein Greuel, da der gezeigte Spieler vollkommen plan- und ziellos herumirrt. Im Gegensatz zu der lieblosen Grafik und den schnöden Texturen ist es den Programmierern hingegen gelungen ein nahezu perfektes Gameplay zu kreieren. Dark Forces entwickelt durch knifflige Rätsel und dem originalen Sound der Filme eine dichte Atmosphäre.

Beim Testen ist mir aufgefallen, daß man die indizierte PC Version nahezu 1:1 auf die Konsole portiert hat. Die musikalische Untermalung sowie die exakte Position der Gegner sind mir als alter Dark Forces-Spieler durchaus nicht fremd - die Türe öffnen, 90° nach links drehen, nach rechts in den Raum "strafen" und schießen. Jawohl, auch dieser Gegner konnte mich nicht überraschen.

## Zwei Jahre später

Während der Welle der First-Person-Shooter auf dem PC veröffentlichte auch LucasArts ein Spiel dieses Genres. Anders als Produkte von id-Software und Apogee wurden dem Spieler Missionen und logische Rätsel in Verbindung mit harter Action geboten. Jedoch in grafischer Hinsicht konnte DF den Produkten der Konkurrenz schon damals nicht das Wasser reichen.

Sollte ein Spiel auf der PlayStation eine bessere Grafik als sein Pendant auf dem PC haben? Nun, LucasArts war nicht dieser Meinung, wie in einem offiziellen Statement im Internet zu lesen ist. Abgesehen von dem groben grafischen Ausrutscher ist DF sicher ein Game, das den Spieler schon nach kurzer Zeit in seinen Bann zieht. Also, wer Dark Forces noch nicht sein eigen nennt, sollte diesen Titel genauer ins Auge fassen.


Ihr könnt nach oben und unten schauen


Wenn Ihr solche Risse in der Wand seht, sprengt sie mit einem Thermal-Detonator oder einer Mine auf. Hier findet Ihr hilfreiche Items




System: PlayStation
Genre: 3D-Shoot'em Up
Spieler: 1
Level: 14
Besonderheiten: Memory Card, Paßwort

Hersteller: LucasArts Ent.
Entwickler: LucasArts Ent.
Testmuster: Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 99,- DM

**8 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 9 |

Julian Ossent • Stephan Girlich

# Rebel Assault II The Hidden Empire

FMV






Die härteste Waffe der Allianz: der B-Wing

Lord Vader!




Mit Vollgas ab durch die Mitte

"Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxie..." Mit diesen Worten beginnt, wie beinahe jeder weiß, die erfolgreichste Film-Trilogie aller Zeiten. Um die riesige Fangemeinde um Luke Skywalker und Lord Darth Vader bis zum Erscheinen des neuen Star Wars-Streifen etwas über die Zeit zu trösten, brachte LucasArts 1993 für heimische PCs das mittlerweile zu einem der meistverkauften Spiele überhaupt avancierte Rebel Assault heraus. Erfolgreiche Produkte verlangen nach einem Nachfolger, so wunderte es niemanden, daß Anfang 1996 eben dieser in den Regalen der Händler stand. Jetzt endlich dürfen auch PlayStation-Besitzer treu ihren Dienst bei der Rebellen-Allianz verrichten. Die Story knüpft direkt an das Ende des ersten Filmes an. Der Todesstern ist zwar zerstört, aber das geheimnisvolle Verschwinden von Raumschiffen stellt die leidgeplagten Gegner des Imperiums vor neue Probleme. Flugs wird Held Rookie One reaktiviert, um den Vorgängen auf den Grund zu gehen. Die 15 Missionen sind durchaus unterschiedlich, vom simplen Abschießen von Tie-Fightern über Flüge durch Asteroidenfelder bis hin zur Jagd auf dem Speederbike durch eine klamme Sumpflandschaft, aber das technische Prinzip ist immer das gleiche. Im Hintergrund laufen gerenderte Sequenzen ab, Ihr selbst steuert das Fadenkreuz und mit geringer Bewegungsfreiheit Euer Gefährt oder die Spielfigur, so wird der Eindruck eingeschränkter Interaktivität etwas verwaschen. Im Grunde fliegt z.B. Euer X-Wing eine fest vorgegebene Bahn, bewegt Ihr das Zielkreuz aber weit an den Rand des Bildschirms, "rutscht" die Maschine leicht in diese Richtung. Vor und nach jeder Mission werden Full-Motion-Videos mit echten Schauspielern gezeigt. Extra für Rebel Assault II ließ George Lucas neue Sequenzen drehen, doch aufgrund der überragenden Qualität der Grafik ist der Übergang von Filmausschnitten zum eigentlichen Spielgeschehen fast fließend. Eure Lebensenergie wird rechts unten angezeigt; ist sie komplett aufgebraucht, sei es durch zu viele Treffer oder zu heftige Kollisionen mit anderen Objekten, zerlegt es Euer Gefährt in einer hübschen Animation in tausend Teile handlichen Weltraummülls. Nach jedem abgeschlossenen Auftrag kann man auf der Memory Card abspeichern, weiterhin stehen für die, die keine besitzen, drei Continues zur Verfügung, die bei höheren Punktzahlen noch aufgestockt werden können.




Der Millenium-Falke in Bedrängnis



Diese Ballersequenzen sind leicht zu meistern


Ein X-Wing in Action


Die Nebeleffekte kommen wirklich cool rüber



Nichts wie raus!



Really Stoned


Small-Talk unter Freunden

## Präsentation ist alles

Eins muß man The Hidden Empire lassen, was die Aufmachung betrifft, kann kaum ein Titel auf dem Markt mithalten. Filmreife Grafik, ein Soundtrack nach John Williams, der Euch die Socken wegpustet, und spektakuläre Zwischensequenzen auf höchstem Niveau werden jedem Eurer Freunde und Bekannten die Augen übergehen lassen, zumal Factor 5 die PlayStation-Version gegenüber der PC-Fassung ordentlich aufgemöbelt hat, so daß die 3D-Wirkung gerade bei den Tie-Fighter-Kämpfen noch um einiges besser ist. Auch spielerisch macht Rebel Assault II einen Heidenspaß - vielleicht von der eigenartigen 3D-Infrarot-Sequenz mal abgesehen. Doch der große Kritikpunkt, der auch unsere Höchstwertung verhindert, ist die Länge des Spiels. Profis, die den Schwierigkeitsgrad nicht von Anfang an auf die höchste Stufe stellen, sind nach zugegebenermaßen fulminaten zwei Stunden Spielspaß beim Abspann angelangt. Klar weiß man auch als Star Wars-Fan, zu denen sich Stephan und ich uns absolut zählen, daß die grandiose Action nicht ewig währen kann, aber ein bißchen mehr als 15 Missionen hätten es dann doch sein dürfen. Also bleibt nur das sehnsüchtige Warten auf Teil 3. Dennoch wollen wir die Leistung der Programmierer nicht schmälern. Rebel Assault II ist ein außergewöhnlicher Titel, den sich eigentlich jeder PlayStation-Besitzer sichern sollte. Möge die Macht mit Euch sein!

IMPORT US IMPORT IMPORT

System: ...........PlayStation
Genre: ...........Shoot'em Up
Spieler: ...................1
Level: ..................K.A.
Besonderheiten: ....Memory Card

Hersteller: ..........Lucas Arts
Entwickler: ...........Factor 5
Testmuster: ...........Pagoda
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: ......US-Import
Ca. Preis: ...........129,- DM



**9 von 10**

Grafik ..................10
Sound ..................10
Gameplay ................8

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

# Hyper Tennis

<I'm only Human, born to make mistakes->

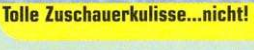
## Ausstiegshilfe

**Versucht gar nicht erst, irgendwelche Feinheiten in der Steuerung zu finden. Ball und Schläger machen eigentlich, was sie wollen. Tippt erst auf die Action-Button, wenn der Ball wirklich fast den Schläger passiert hat. Ansonsten greift besser zu Sampras Extreme, macht mehr Spaß und hat alle Vorzüge, die Hyper Tennis nicht besitzt und ist ein um Klassen besseres Spiel.**



Der Ball hat einenn "Nachzieh"-Effekt

Tolle Zuschauerkulisse...nicht!





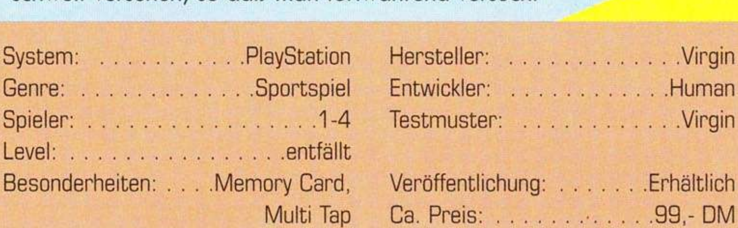
Ein Hechtsprung ohne Sinn

Nach jedem gewonnenen Punkt jubeln die Spieler in unsportlichster Weise

Die Programmierfirma Human genießt, was 32-Bit-Sportspiele angeht, nicht gerade eine gute Reputation in der Testerszene. Im letzten Jahr beehrten sie uns mit Hyper Formation Soccer, dem vielleicht schlechtesten Fußballspiel unter der Sonne (FG 1/96 Rating 2 von 10). Daß Tennis eine, auf den Programmieraufwand bezogen, etwas weniger anspruchsvolle Sportart ist, war sicher auch unseren Freunden von Human klar, deshalb fuhren sie die Minimalschiene (Ihr erinnert Euch: "I'm only Human, born to make mistakes..."?). Die spartanische Grafik dieses Machwerks besitzt kaum zu übersehende Unschärfen, sobald man das Feld, -was auch bitter nötig ist- perspektivisch aufzieht. Um diesen Effekt noch zu verstärken, kann man den Ball mit einem spaßigen Kometenschweif versehen, so daß man fortwährend versucht ist, sich die Augen zu reiben. In Sachen Gameplay geht Human unkonventionelle Wege. Der Spieler führt ein lustiges Eigenleben und trifft Bälle meist nur nach Gutdünken, legt dafür aber gerne mal einen unpassenden Beckerhecht ein. Insgesamt gilt die Devise; erst drücken, wenn sich der Ball direkt neben dem Schläger befindet. Ob man jetzt das Richtungskreuz drückt oder es bleiben läßt, auf die Flugkurve des Balles hat dies nur bedingt Einfluß. Hat man den Computer in eine Ecke getrieben und will nun den tödlichen Cross ansetzen, stumpt unser fairer Sportsmann den Filz meist genau in den Lauf des Gegners. Taktisches Spiel fällt also im Einzel flach. Im Doppel ist Hyper Tennis minimal erträglicher, hier sollte man am Netz verweilen und auf die hundertprozentigen Chancen warten, denn der Partner aus der CPU erläuft sich, ohne müde zu werden, fast jeden Ball.

## Tennis ohne Tiefgang

Besonders lieblos hat man die Benutzerführung hingeschludert. Nicht nur, daß man die unglaublich nervige "Ein-Japaner-spielt-E-Gitarre-na-und-?"-Hintergrundmusik nicht ausstellen kann, es ist noch nicht einmal möglich, die Spielstärke einzustellen oder ein Spiel abzubrechen ohne auf "Reset" zu drücken. Human Tennis hat kaum Stärken, außer daß es bedingt spielbar ist und zu zweit (Not vs. Elend) kurzzeitig Spaß macht. Ich nehme an, die Human-Jungs sind langsam an die euphorischen Tests ihrer Produkte gewöhnt.



| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Virgin |
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Human |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Virgin |
| Level: | entfällt | | |
| Besonderheiten: | Memory Card, Multi Tap | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |



**3 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **4** |
| **Sound** | **2** |
| **Gameplay** | **3** |




Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
**Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42**

## Sony PlayStation

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| FIFA 97 | dt | 99,95 |
| Lomax | dt | 99,95 |
| Tobal No.1 | dt | 99,95 |
| Destruction Derby 2 | dt | 99,95 |
| Baphomets Fluch | dt | 99,95 |
| Black Dawn | dt | 99,95 |
| Command & Conquer | dt | 109,95 |
| Dragonheart | dt | 89,95 |
| Disruptor | dt | 89,95 |
| Batman Forever | dt | 89,95 |
| Int.Moto X | dt | 99,95 |
| Int. Superstar Soccer deluxe | | 99,95 |
| Contra | dt | 99,95 |
| X-Com 2 | dt | 99,95 |
| Pandemonium | dt | 99,95 |
| SF Alpha 2 | dt | 99,95 |
| Project X2 | dt | 99,95 |
| NHL Powerplay 96 | dt | 89,95 |
| NHL 97 | dt | 99,95 |
| NBA Live 97 | dt | 99,95 |
| Soviet Strike | dt | 89,95 |
| RAGE RACER | jp | 139,95 |
| Star Gladiators | dt | 99,95 |
| SOUL EDGE | jp | 139,95 |
| Tomb Raider | dt | 89,95 |
| Reloaded | dt | 99,95 |
| WWF In your House | dt | 89,95 |
| Legacy of Kain | us | 109,95 |
| Crusader | us | 119,95 |
| Suikoden | us | 119,95 |
| Speed King | jp | 139,95 |
| Rockman 8 | jp | 139,95 |
| Exhumed | dt | 89,95 |
| Nascar Racing | dt | 89,95 |
| Warhammer | dt | 89,95 |
| NBA Jam Extreme | dt | 89,95 |
| Hardcore 4x4 | dt | 99,95 |
| Cool Boarders | dt | 89,95 |
| Persona | us | 119,95 |
| Winning Eleven 97 | jp | 139,95 |
| Temptest X3 | us | 119,95 |
| Dark Forces | us | 119,95 |
| Rebel Assault 2 | us | 119,95 |
| Ballblazer | us | 119,95 |
| Allied General | us | 109,95 |
| Robotron X | us | 119,95 |
| Twisted Metal 2 | us | 119,95 |
| The Crow | us | 119,95 |
| NBA Hangtime | us | 119,95 |
| Final Fantasy 7 | jp | 159,95 |
| Raystorm | jp | 139,95 |
| Hexen | us | 119,95 |

GAMES on the net FLYING ARTS

www.flyingarts.de
Info-News-Hints-
Preise-Screenshots

## SEGA Saturn

| Titel | | Preis |
|---|---|---|
| FIGHTERS MEGAMIX | jp | 119,95 |
| Command & Conquer | dt | 109,95 |
| Virtua Cop 2 + Gun | dt | 149,95 |
| Die Hard Arcade | jp | 119,95 |
| Shining the Holy Ark | jp | 129,95 |
| Dragonforce | us | 119,95 |
| Rockman 8 | jp | 119,95 |
| Dark Savior | dt | 99,95 |
| NHL Powerplay 96 | dt | 89,95 |
| WWF In Your House | dt | 89,95 |
| Bug Too! | dt | 99,95 |
| SF Alpha 2 | dt | 99,95 |
| King of Fighters'96 | jp | 119,95 |
| Tomb Raider | dt | 99,95 |
| Batman Forever | dt | 89,95 |
| PTO II | us | 119,95 |
| Street Racer | dt | 99,95 |
| Crusader | us | 119,95 |
| Tunnel B1 | dt | 99,95 |
| Temptest X | us | 119,95 |
| Andretti Racing | us | 119,95 |
| Amok | us | 119,95 |
| Virtua On | dt | 99,95 |
| Worldwide Soccer 97 | dt | 99,95 |
| Area 51 | dt | 99,95 |

## Nintendo 64

| Titel | |
|---|---|
| Mario 64 | us |
| Pilotwings 64 | us |
| Waverace 64 | us |
| Wayne Gretzky 3D Hockey | us |
| Killer Instinct Gold | us |
| Shadows of the Empire | us |
| Cruisin USA | us |
| Mario Kart 64+Pad | jp |
| Perfect Eleven | jp |
| St. Andreas Golf | jp |
| Wonderproject 32 | jp |
| Wild Choppers | jp |
| Blade & Barrel | jp |
| Rev Limit | jp |

Preise bitte telefonisch erfragen!






**Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!**

**Flying Arts finden Sie in ...**

**Flying Arts**
**Im Forum Mühlheim**
**Hans-Böckler-Platz 10**
**45468 Mülheim/Ruhr**
**Tel. 0208 / 384362**

**Flying Arts**
**Im Isenburg-Zentrum**
**Frankf. Str. 168-176**
**63263 Neu-Isenburg**
**Tel. 06102 / 327787**

**Flying Arts**
**EKZ Altenessen**
**Altenessener Str. 411**
**45329 Essen**
**Tel. 0201 / 8379871**

**Demnächst Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!**

**Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten!**

Stephan Girlich • Holger Gößmann

# Victory Boxing

## How to create your champion




Zuerst benennt man den Boxstall




Dann bestimmt Ihr das Geschlecht und die Auslage...




die Gewichtsklasse...




Größe, Gewicht und Aussehen...




den Namen des Boxers...




und ab geht es in die Trainingshalle




Snake bringt Euch die Special Moves bei

Besitzer eines Premiere-Decoders konnten es live miterleben: Publikumsliebling Evander Holyfield prügelt Iron Mike Tyson windelweich - die Killermaschine mutierte in diesem denkwürdigen Schwergewichts-Weltmeisterschaftskampf zu einem widerstandslosen Häufchen Elend. Nicht nur Don King standen nach der Niederlage seines Schützlings die Haare zu Berge, sondern auch vielen Buchmachern, die an die risikobereiten Holyfield-Wetter enorme Gewinnquoten ausbezahlen mußten.

In Victory Boxing seid Ihr zu Beginn fernab von jeglichem Glamour eines Superstars. Man ruft seinen eigenen Boxstall ins Leben, der maximal acht Kämpfer aufnehmen kann. Dabei wählt Ihr nicht aus vorgegebenen Figuren, sondern kreiert alle Boxer selbst. Ihr bestimmt das Geschlecht, Rechts- oder Linksauslage und die Gewichtsklasse. Den ersten Boxer steckt man am besten ins Schwergewicht, da hier die Gegner zwar über eine enorme Schlagkraft verfügen, aber nicht unbedingt zu den Schnellsten bzw. Geschicktesten zählen. Nun verpaßt man seinem Neuling noch eine schnieke Frisur und eine ebenso modische Hose, der Kampfstil wird von der Körpergröße und durch das Kampfgewicht beeinflußt. In die Peekaboo-Kategorie gehören die mächtig großen und schweren Jungs, die zwar ziemlich langsam sind, aber jeden Gegner mit nur wenigen Schlägen fällen können. Der offene Boxstil deutet auf einen Allrounder hin, während die Detroit-Boxer verdammt fix sind, dafür aber kaum Dampf in den Fäusten haben. Einen wohlklingenden Namen braucht unser Frischling natürlich auch noch, dann geht es ab in die Trainingshalle, um Geschwindigkeit, Kraft und Stehvermögen zu steigern. Ausgehend vom Ranglistenplatz 31 ist es Euer Ziel, Weltmeister zu werden. Zur Seite steht Euch hierbei ein deutlich zu erkennendes Don King-Plagiat, der in seiner Funktion als Manager die Kämpfe arrangiert und Sparring-Partner organisiert. Aus zwölf Blickwinkeln dürft Ihr Eurem Gegenüber ordentlich was einschenken, bewährt haben sich die Perspektiven zwei und fünf. Ihr teilt saftige Geraden aus und umgeht die Deckung des Kontrahenten mit seitlichen oder Aufwärtshaken, durch gleichzeitiges Drücken der L2-Taste steuert Ihr die Schläge in Richtung Körperbereich. Mittels der R1-Taste verschanzt




Die Special Moves sind nur schwer durchzuführen




Die Angriffe blockt Ihr mit einer sicheren Doppeldeckung




Die Ähnlichkeiten des Promoters mit Don King sind unübersehbar



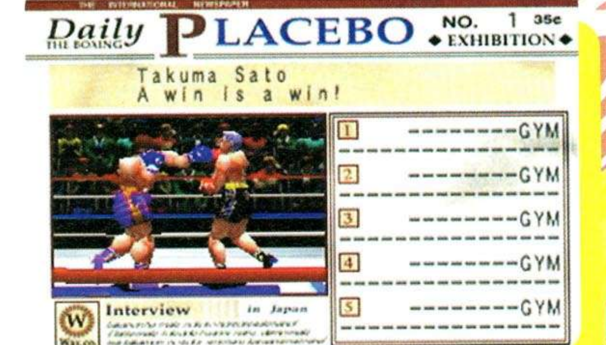

Ein trockener Schwinger bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht







Körpertreffer nehmen dem Gegenüber die Luft




Ob Sieg oder Niederlage, in der Zeitung könnt Ihr das noch mal nachlesen




Ihr könnt den Kontrahenten auf allerlei Arten provozieren und verhöhnen




Kaum möglich: die Gegner lassen sich so gut wie nie in einer Ringecke festnageln







Erst kassiert sie einen Schwinger, um sich kurz darauf mit einem Niederschlag bitter zu rächen!

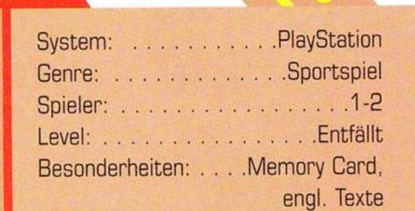
sich unser Boxer hinter einer massiven Doppeldeckung, über die R2-Taste könnt Ihr Angriffen ausweichen bzw. diese mit dem Oberkörper auspendeln. Drei Energieleisten informieren ständig über den augenblicklichen Zustand des Boxers. Die oberste zeigt an, wie angeschlagen der Fighter ist, die mittlere gibt die augenblickliche Schlagkraft an, während die unterste den Gesamtzustand darstellt. Nach jeder Runde wird sofort die Punktwertung bekanntgegeben. Hier ist auffällig, daß neben Niederschlägen vor allem die höhere Anzahl an Treffern von Vorteil sind. Seid Ihr ein gutes Stück in der Rangliste nach oben geklettert, trefft Ihr auf Snake, einen geheimnisumwitterten Suffkopf, der Euch jeweils einen neuen, besonders wirkungsvollen Special Move beibringt.



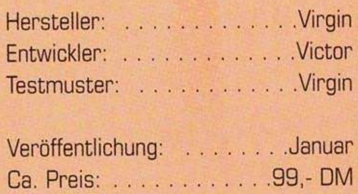
## Konsolen-Champion

Victory Boxing ist ohne Zweifel die beste Boxsimulation, die ich kenne, hat aber leider auch ein paar Kritikpunkte, welche die Einstufung zum absoluten Toptitel unmöglich machen. Warum Männer in diesem Spiel Frauen schlagen dürfen, bleibt mir ein Rätsel, denn mal abgesehen vom moralischen Aspekt sind die weiblichen Gegner auch keine sonderlich große Herausforderung, sprich ruckzuck ins Land der Träume geschickt. In spielerischer Hinsicht sind mir zwei Dinge negativ aufgefallen: Zum einen ist es nicht möglich, einen angeschlagenen Gegner zu stellen. Der/die sucht sein/ihr Heil grundsätzlich in der Flucht, was sich mit dem zweiten Mangel, nämlich aus der schnellen Vorwärtsbewegung heraus kaum Treffer landen zu können, als äußerst nervig erwiesen hat, da man ständig dem Gegner hinterherlaufen muß. Bis auf die Special Moves, die nicht immer einwandfrei funktionieren, ist Victory Boxing aber ansonsten ein äußerst kurzweiliges Vergnügen. Der Karrieremodus motiviert langfristig und die 3D-Grafik überzeugt mit großen, wenn auch recht eckigen Figuren. Neben Schlagkraft ist auch viel Taktik gefragt, sonst geht man schneller als einem lieb ist im Kombinationswirbel des Gegners mit fliegenden Fahnen unter. Victory Boxing sticht aus dem Beat´em Up-Einerlei wohltuend hervor und ist für Boxfans trotz der aufgeführten Fehler nahezu uneingeschränkt empfehlenswert.





System: . . . . . . . . . . .PlayStation
Genre: . . . . . . . . . . . . .Sportspiel
Spieler: . . . . . . . . . . . . . . . . .1-2
Level: . . . . . . . . . . . . . . . .Entfällt
Besonderheiten: . . . .Memory Card, engl. Texte



Hersteller: . . . . . . . . . . . . .Virgin
Entwickler: . . . . . . . . . . . . .Victor
Testmuster: . . . . . . . . . . .Virgin
Veröffentlichung: . . . . . . . .Januar
Ca. Preis: . . . . . . . . . . . .99,- DM



**8 von 10**

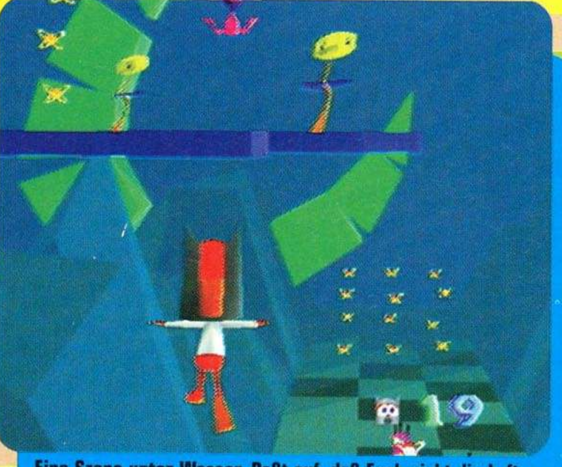
**Grafik . . . . . . . . . . . . . . . . . .8**
**Sound . . . . . . . . . . . . . . . . . .6**
**Gameplay . . . . . . . . . . . . . . .8**

Gunter Glos • Markus Appel

# Bubsy 3D Forbidden Planet

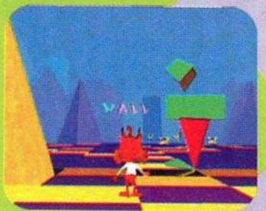


Die Grafik in Bubsy 3D beinhaltet zwar viele Objekte, ist aber nicht texturiert


Eine Szene unter Wasser. Paßt auf, daß Euch nicht die Luft ausgeht. Beobachtet den Indikator rechts unten im Spielfeld


Mit diesen Augen könnt Ihr für kurze Zeit durch die Luft schweben und Euch die Umgebung aus der Vogelperspektive anschauen


Wenn Ihr eine dieser Klammern berührt, habt Ihr einen Checkpoint erreicht


Wenn Ihr diese Schalter berührt, öffnen sich Türen und fallen ganze Wände um


Dies ist eines der 32 Raketenteile, die Ihr aufsammeln müßt

Nachdem Acclaim den zweiten Teil von Bubsy veröffentlichte, dauerte es weitere zwei Jahre, um dem Markt einen Nachfolgetitel zu präsentieren. Inzwischen hat sich bei den Konsolen ein Generationswechsel von 16- auf 32-Bit vollzogen. Auch Bubsy erscheint in neuem Gewand. Aus dem horizontal scrollenden Bubsy 1+2 wurde Bubsy 3D. Der Spieler bewegt sich frei in einer virtuellen Welt, kämpft gegen plastisch wirkende Gegner und sammelt frei in der Luft schwebende Objekte auf. Dies hört sich alles sehr interessant an, wären da nicht einige optische Mängel zu beklagen. Die Polygonflächen der Landschaft sind größten teils einfarbig oder in trister Form schattiert. Beim Leveldesign richteten die Programmierer kaum ein Augenmerk darauf, die Spielewelt abwechslungsreicher zu gestalten. Die Hintergrundmusik gleicht eher dem nächtlichen Gejaule unglücklicher Katzen, als daß sie sich motivierend auf das Gameplay auswirken könnte. Und etwas mehr Spielanreiz würde diesem Game wahrlich nicht schaden. Es ist durchaus zu erkennen, daß man sich den Kopf darüber zerbrochen hat, dem Spielverlauf etwas Pep angedeihen zu lassen, indem das Spiel mit haufenweise unterschiedlichen Gegnern, Dutzenden Items, Extras und Boni gespickt wurde. Aber, wie unweigerlich zu sehen ist, leider erfolglos. Irgendwie vermag das alles nicht so richtig zu harmonieren. Schuld an meinem Verdruß ist sicher auch die unpräzise und verzögert reagierende Steuerung. Ich bin nach wie vor der Meinung, daß ein Spiel nicht von der Grafik und den flapsigen, coolen Bemerkungen des Charakters lebt, sondern daß gerade das hier getestete Genre mit der Steuerung steht und fällt. Die Krone setzt dem Ganzen abschließend noch die unübersichtliche Perspektive auf, die aus der viel zu tiefen Position der Kamera hinter der Spielfigur resultiert. Besonders peinlich fiel mir die ungenaue Kollisionsabfrage ins Auge, die nicht selten zu einem unnötigen Verlust eines Lebens führt.

## Wo bleibt der Lichtblick?

Dieses Manko auszugleichen, gelingt auch keinem noch so knuddeligen Akteur und seiner dünnen Story. Bubsy ist auf einem fremden Planeten gestrandet und darf seine Rakete zusammensuchen, die aus 32 Einzelteilen bestehend in 15 Leveln verstreut ist.

An Bubsy kann mir eigentlich gar nichts gefallen: die Grafik ist lieblos, die Level sind langweilig, die Musik ist grausam und der Steuerung fehlt es elementar an Dynamik. Die Programmierer hätten gut daran getan, sich an Referenzprodukten anderer Hersteller zu orientieren. (Jungs, spielt doch mal Mario 64!). Deshalb kann ich dieses Spiel nur eingefleischten Jump´n Run Fetischisten empfehlen. Also, nur wer vor Langeweile stirbt oder auf Super Mario 64 oder Crash Bandicoot allergische Ausschläge bekommt, sollte dieser Schlaftablette nach gründlicher Ansicht eine Chance geben.






| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Accolade |
| Genre: | Jump'n Run | Entwickler: | Accolade |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Pagoda 0208 / 823270 |
| Level: | 15 | Veröffentlichung: | US-Import |
| Besonderheiten: | Memory-Card, Paßwort | Ca. Preis: | 99,- DM |

**5 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 5 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 5 |

# snowboarding is not a crime

**FRAGE:**

## Wie sind die Boarder drauf, wenn sie Sonys neues Snowboardspiel zocken?

1. Preis: Ein Sony-Board
Technische Daten:
Form "Crazy Banana"
Freestyle Board, gelocht
Twin Tip mit Holzkern
Umlaufende Metallkante
Bindung: MB00
Freestyle Schalenbindung
inkl. Montagepads und Fangleine

2.-6. Coolboarders für PlayStation
7.-11. Eine Coolboarders-Skibrille
12.-16. Ein UX-S Kassette "Ravesafe" mit dem beigepackten Kondom für den sicheren Raver mit Weitblick. Denn nur ein gesunder Raver ist ein cooler Raver!

**ANTWORT:**

schicken an: FUN GENERATION •COOL• Max-Planck-Straße 13 • 97204 Höcherg

Einsendeschluß ist der 5. Februar 1997

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das ultimative Cool Boarders-Gewinnspiel mit SONY COMPUTER ENTERTAINMENT und FUN GENERATION

## GEWINNSPIEL

Es ist Winter. Es ist kalt. Ihr steht auf'm Berg und wollt wieder runter. Schnell. Skier sind out, Runterkugeln tut weh, also schnappt Euch doch das Snowboard. Doch nicht irgendein Snowboard. FUN GENERATION-Leser brauchen etwas exklusives. Wie wäre es mit einem exklusiven SONY-Board. Davon gibt's gerade mal fünf Stück weltweit. Und eines kann Euch gehören. Ein Board für alle. Oder für einen. Einer von Euch kann das Board abgreifen. Doch Ihr müßt auch etwas dafür tun. Die Zugspitze vom Schnee freischippen, Reinhold Messner an den Yeti verfüttern? Nicht die schlechtesten Ideen, doch eine simple Antwort auf eine simple Frage ist völlig ausreichend:

snowboarding is not a crime



Götz Schmiedehausen • Stefan Hellert

# Tecmo's Deception



Mit dem Käfig fängt man Feinde ein und zieht ihnen die Lebensenergie ab



Vor jedem Level führt sich der Gegner mit einer kleinen Geschichte ein

## Einstiegshilfe

Am Anfang sind schon einige Fallen aufgestellt. Damit mußt Ihr einen Ritter und den Vorbesitzer fangen. Dann gehört Euch das Anwesen. Diverse Gegner lassen sich nur mit bestimmten Fallen fangen. Hat man erst einmal ausgecheckt, auf welche Art Falle ein bestimmter Gegner vornehmlich anspricht, ist das Spiel kinderleicht.



Diese Bärenfalle schnappt schnell zu, zieht aber nicht viel Energie ab



Sobald sich der Gegner unter der Falle befindet, kann man diese auslösen



Auf der großen Übersichtskarte kann man Fallen plazieren und Räume ausbauen

Hier sieht man Feinde und Fallen. Die Funktionen werden mit dem Dreieck aufgerufen

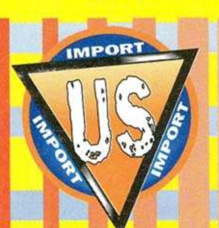
Du bist tot! Verbrannt auf dem Scheiterhaufen, von der Dich einst liebenden Bevölkerung verflucht, verurteilt als vermeintlicher Vatermörder, für einen Mord, der von Deinem feigen Bruder verübt wurde. Doch dunkle Mächte gewähren Dir eine Chance, Rache zu nehmen. Ein unheimliches Haus soll Dein neues Refugium sein, doch zuerst mußt Du Dir diese Heimstatt verdienen. Der "Vormieter" muß erst herauskomplementiert werden, sprich, nimm einen Käfig und entzieh' ihm die Lebensenergie. Doch es kommen oft ungebetene Gäste in Dein Haus...

In einer 3D-Umgebung bewegt Ihr Euch durch die Räumlichkeiten, die Ihr mit ausreichender Energie auch vergrößern könnt. Auf einer Übersichtskarte seht Ihr die Feinde, die Euch vernichten wollen. Deshalb besitzt Ihr die Fähigkeit, Fallen zu stellen. Zwei Grundarten sind auswählbar. Erstens die tödlichen, wie tonnenschwere Gewichte, Fallgruben oder Stacheln, die aus der Wand geschossen kommen. Die zweite Art sind Fangfallen, wie bspw. Bärenfallen, Käfige, die von der Decke niedergehen, oder Greifarme, die den Unglücklichen packen; diese Fallen ermöglichen es Euch, den Opfern die "Seele" zu entreißen und in Energie umzuwandeln. Aus den Hüllen könnt Ihr Monster formen und auf die Gegner loslassen. Hört sich alles toll an, ist aber im Spiel höchst langweilig.

## Ödes Fallenstellen

Eure gesamte Tätigkeit besteht darin, auf einer Übersichtskarte Fallen zu plazieren, Räume anzubauen und dann die grafisch durchschnittlich dargestellten Räume zu durchwandern. Trifft man einen Gegner, drückt man hektisch auf einen Knopf, um diesen hoffentlich zu erwischen. That's it! Das kann man dann wiederholen, bis man doof wird, oder Tecmo's Deception an die Fische verfüttern. Das Spiel ist ziemlich anspruchslos, entweder der Widersacher weicht aus oder nicht. Wo der Sinn beim Räumeanbauen ist, außer daß man noch mehr langweilige Locations zum Durchwandern hat, blieb uns auch verborgen. Insgesamt können wir Deception nur Leuten ans Herz legen, die ein Faible für Fließbandarbeit haben oder sich immer wieder am gleichen Erfolgserlebnis ergötzen können.






System: PlayStation
Genre: Action-RPG
Spieler: 1
Level: entfällt
Besonderheiten: Memory Card

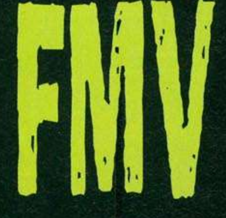
Hersteller: Tecmo
Entwickler: Tecmo
Testmuster: Pagoda
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 119,- DM

**5 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 6 |

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

# The Crow City of Angles









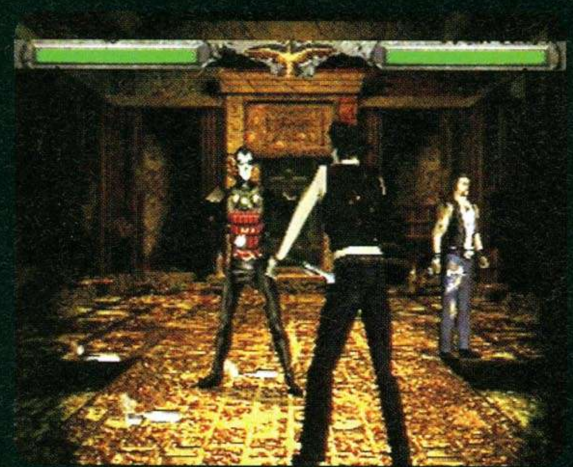






Meist wird Ashe von mehreren Gegnern attackiert

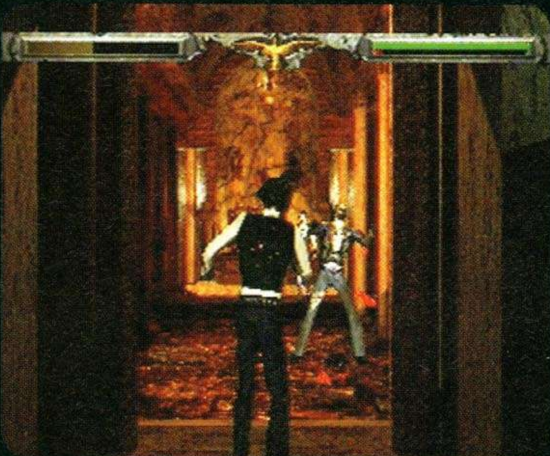
Mit The Crow hat Acclaim sich nicht gerade den einfachsten Stoff für ein Videospiel gewählt. Zu gleichen Teilen bestehend aus dramatischen und actionreichen Elementen, versucht der Film sowohl "Krach" zu machen, als auch das Grundthema der Comics ("Liebe ist stärker als der Tod") zu reflektieren. Acclaim entschied sich natürlich dafür, den Actionpart für das Spiel deutlich in den Vordergrund zu stellen. Den ersten Pluspunkt sammelt The Crow schon beim Intro. Anstatt den billigen Weg zu gehen, und einfach Filmszenen als Vorspann zu verwenden, renderten die Programmierer die Vorgeschichte um den Mord an Ashe und seinen Sohn komplett neu. Schon im ersten Level sieht man, daß auch die visuelle Bildsprache des Regisseurs Tim Pope verstanden wurde. Gelb-schwarz ist der vorherrschende Ton, die Schauplätze, wie eine zerfallene Kathedrale, abgerissene Wohnviertel oder eine schmutzig-verwahrloste Hafengegend sind nahezu identisch aus dem Film übernommen, jedoch für das Spiel neu generiert worden. Alle Figuren wurden mittels Motion Capture-Verfahren aufgenommen und wirken dadurch im Bewegungsablauf sehr lebensnah. Ashe bewegt sich als einsamer Rächer anfangs durch eine heruntergekommene Spelunke und prügelt in bester Final Fight-Manier einen bösen Buben nach dem anderen zu Klump. Am Boden liegende Waffen findet Ashe auf



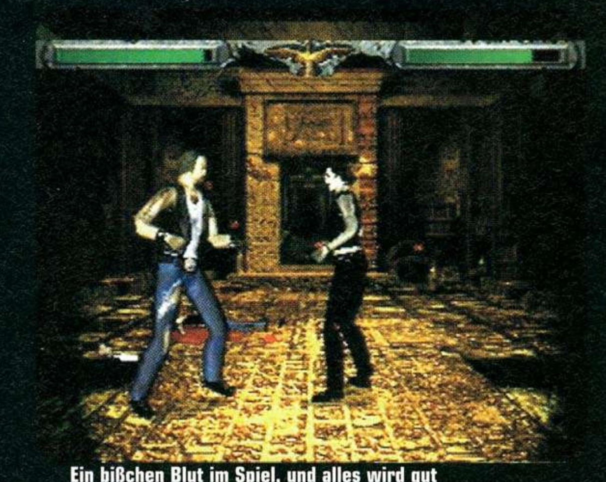
Jede Menge Freaks wollen gekillt werden

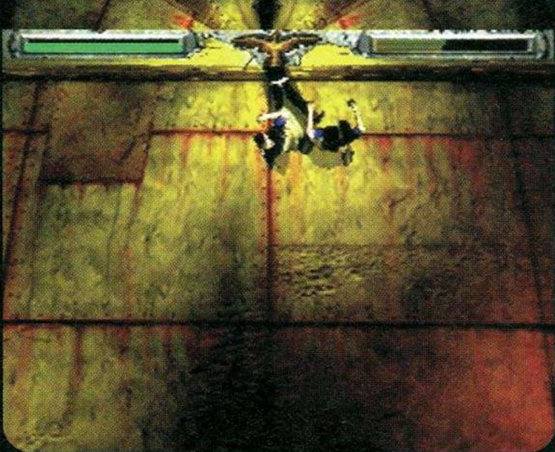


Die Perspektiven sind oft unterschiedlich



Hier kann man kaum zielen


Ein bißchen Blut im Spiel, und alles wird gut


Auch die Lichteffekte sind erstklassig


Farblich ist das Spiel wie auch der Film brillant komponiert


Pistolenschüsse ziehen besonders viel Energie ab

CROW SPECIAL

auf den nexten 2 Seiten

Knopfdruck selbständig. Sein Schlagrepertoire ist zwar nicht umwerfend komplex, doch ausreichend. Er kann verschiedene Kicks und Schläge einsetzen, außerdem Gegenstände werfen oder Schußwaffen abfeuern. Zum Davonlaufen ist er leider insgesamt zu träge, deshalb stellt er sich lieber dem Kampf. Manchmal ist es mühsam, die Figur in Kampfrichtung zu stellen, mit der Zeit bekommt man jedoch Übung. Oftmals hinterlassen die "Verflossenen" Masken, die die drei Energiebalken etwas auffüllen, trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade als "Einfach" zu bezeichnen.

## Auge um Auge

Für ein dynamisches Actionspiel krankt The Crow leider an dem Problem, den Zuschauer optisch auf dem Laufenden zu halten. Nichts gegen permanent wechselnde Kamerablickwinkel, doch sobald die Kämpfer nach einem Schnitt plötzlich als Pixelhaufen im Hintergrund prügeln, hilft nur blindes Drücken der Buttons. Zudem sind die Aktionen oft stereotyp und hölzern, da wäre, wie bspw. Perfect Weapon mit maximal vier Gegnern gleichzeitig beweist, technisch mehr drin gewesen. Auch die für The Crow so wichtige Musik wurde auf ein dröges Industrial-Gewummer reduziert. Besonders gut hingegen gefiel mir die Leveltrennung, die die Abschnitte eigentlich immer mit der gleichen Szene einleitet, aber den Mord an Vater und Sohn jeweils aus dem Blickwinkel des nächsten Opfers dargestellt. Die uns vorliegende Testversion hatte noch mit allerlei Grafikfehlern und Geschwindigkeitsproblematiken zu kämpfen gehabt, Acclaim versichert aber, daß die finale Version diese Bugs nicht mehr beinhalten wird. Damit hinterläßt The Crow - City of Angels insgesamt einen positiven Gesamteindruck, kann sich aber schon aufgrund der Genre-Unterschiede und dem Nichtvorhandensein von echten Rätseln keinesfalls mit Resident Evil oder anderen 3D-Adventures vergleichen lassen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Acclaim |
| Genre: | Beat'em Up Adventure | Entwickler: | Acclaim |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Acclaim |
| Level: | 5 | | |
| Besonderheiten: | Memory Card, Paßwort | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 7 |

Götz Schmiedehausen

# The Crow-Special

## Der Autor - Der Comic - Die Filme - Die Musik - Das Spiel

### James O'Barr - Der Herr der Krähe

Ende der siebziger Jahre wurde auf tragische Weise der Grundstein für die Comicserie The Crow gelegt. Der junge, introvertierte Student James O'Barr verliebte sich unsterblich in das Mädchen seiner Träume, die ihn auch wirklich erhörte. Ganze drei Wochen währte James Lebensglück, bis der Vater seiner Freundin James mitteilte, daß seine Verlobte von einem betrunkenen Autofahrer überfahren und getötet worden war. James entwickelte einen lähmenden Haß, der ihn von innen zu zerfressen drohte. Seine gesamte Existenz war in Frage gestellt, und er wünschte sich, jemand könne für das Leid bezahlen, das seiner Freundin und ihm angetan worden war. Das war die Zeit, in der James anfing, seinen Haß in eine Geschichte, die mehr eine Vision als ein Comic war, zu kanalisieren. In den 15 Jahren seiner Arbeit an dem Werk, trug er bis zur Produktion des Filmes jeden Tag den gleichen Haß und die gleiche Verzweiflung in sich, wie damals, als seine Welt mit einem Schlag zusammenbrach. Dann klingelte wieder das Telefon. Als ihm mitgeteilt wurde, daß Brandon Lee, der Hauptdarsteller des Streifens, während der Dreharbeiten tödlich verunglückt war, schloß sich der Kreis der Krähe. James' Haß war plötzlich weitestgehend verflogen, zurück blieb nur die Leere und die Trauer. Auf unglückliche Weise hatte jemand sein Leben für James Lebensleid gelassen. Die Grundaussage, die der Comic in sich trägt, hat bis heute viele seiner Leser fasziniert: Manchmal ist Liebe stärker als der Tod.



### Der Comic

Ein unbesiegbarer Held, skrupellose Mörder, grausame Erinnerungen und ein erbitterter Rachefeldzug sind die Eckpfeiler des Comics The Crow. Erzählt wird die Geschichte des Rockmusikers Eric Draven, der von zugedröhnten Crack-Junkies ermordet wird. Doch sein Schmerz, als er sterbend mitansehen muß, wie seine Verlobte von den Rockern grausam vergewaltigt und erschossen wird, läßt ihn nicht ruhen. Die geheimnisvolle Krähe holt ihn zurück aus dem Totenreich, damit er alle die strafen kann, die an dem feigen Morden beteiligt waren.

Die zeichnerische Darstellung in schwarz/weiß ist atmosphärisch sehr düster, Barr wollte keine Unterhaltung schaffen, sondern sich therapieren. Sein Held ist ein unverletzbarer Racheengel, der seine Opfer ihrer Sünde entsprechend exekutiert. Er verzichtet bewußt auf echte Spannungsmomente, die verfilmte Nebengeschichte über die verletzliche Krähe, aus der Eric seine Kraft zieht, ist ebenso eine Erfindung der Drehbuchschreiber wie auch das finale Showdown, in der das Mädchen Sarah gekidnappt wird. Der Comic ist vielmehr ein



Epos der Trauer und auf sekundärer Ebene auch der Gewalt, der den Leser in seinen Bann zieht: The Crow ist in der gezeichneten Ur-Form um einiges kompromißloser und härter als jeder der beiden Filme. Inzwischen gibt es auch diverse neue Storys um den Crow-Kult, die allerdings nur noch von J. O'Barr getextet wurden und qualitativ nur in wenigen Passagen an das Original heranreichen. Inzwischen arbeitet Barr an einem neuen Zyklus namens "Gothik".

## Die Filme

1994 wurde der erste Streifen um die Krähe inszeniert. Der Film erreichte schon vor der Premiere traurige Berühmtheit, aufgrund der Tatsache, daß der Hauptdarsteller Brandon Lee am Set bei einem Unfall ums Leben kam. Während einer Schußsequenz wurde die Schwarzpulvermenge für die Platzpatronen falsch berechnet, Lee, Sohn des ebenfalls höchst mysteriös gestorbenen Kung Fu-Helden Bruce Lee, wurde aus nächster Nähe erschossen. Mittels Computertricks war es möglich, The Crow doch noch abzudrehen. Viele Kritiker halten dem, oberflächlich betrachtet, eher durchschnittlichen Film vor, er hätte nur aufgrund der Sensationsgier der Zuschauer so großen Erfolg gehabt. Doch Musik, Bilder und Geschichte spiegeln, wenn auch mit cineastischen Kompromissen, die Vision des Comickünstlers J.O'Barr nachvollziehbar wieder.

1995 wollten die Produzenten des ersten Teils den Multimillionen-Erfolg wiederholen und bastelten zusammen mit Barr am Skript für einen neuen Film, The Crow - City Of Angels. Glücklicherweise konnte eine Jahrhundertfehlbesetzung mit Jon Bon Jovi als neuer Krähenmann verhindert werden, schließlich spielte Vincent Perez ("Die Bartholomäusnacht") Ashe, den neuen Eric Draven. Dieser wird zusammen mit seinem kleinen Sohn von einer Bande Drogenhändler erschossen. Die Krähe weist Ashe den Weg zurück ins postapokalyptische Los Angeles, damit er seinen Sohn rächen und mit ihm im Totenreich vereinigt werden kann. Doch der Chef der Mörderbande Judah kann Ashes Krähe, die Quelle seiner Macht fangen, -es kommt zum finalen Showdown.


Regiseur Tim Pope

Unter Mithilfe altgedienter Rockstars wie Ian Dury ("Hit me with your rythm stick") und dem unnachahmlichen Iggy Pop inszenierte Regisseur Tim Pope, der sich vor allem durch seine Videoclip-Arbeiten für The Cure einen Namen machte, eine düstere Bilderflut. Gelb-schwarz ist die Welt aus Rauch und Asphalt, in der das Gesetz keine Bedeutung mehr hat. Trotz klarer dramaturgischer Schwächen gegenüber dem Erstling ist ein durchaus akzeptabler Streifen herausgekommen, der jedoch glücklicherweise kein überschnelles Actiongeballere sein will. Zum Schluß flacht jedoch die Handlung merklich in Videothekenfutter-Klisches ab, man gewinnt fast den Eindruck, den Produzenten sei das Geld ausgegangen, so plötzlich wendet sich nach 85 Minuten alles zum Guten.



## Die Musik

Von Anfang an stand J.O'Barr, der während seiner Crow-Periode unter anderem in Berlin als Soldat stationiert war, stark unter dem Einfluß des New Wave- oder Gothik-Sounds von Gruppen wie The Cure, Bauhaus oder Joy Division. Auch die Optik seines Helden war von Peter Murphy (Bauhaus), Kiss oder Robert Smith (The Cure) stark mitgeprägt. In seinem Comic findet man auch immer wieder Songtexte der entsprechenden Gruppen. In den beiden Filmen stellt die Musik ebenfalls ein starkes Element dar. Vertreter des "Alternativ-Mainstream" wie Bush, P.J. Harvey, Hole, The Cure, White Zombie oder Pantera lieferten mit exklusiven Songs den Sound, der beide Soundtracks zu Chartsdauergästen macht.

Brandon Lee





Philipp Noack • Stefan Hellert

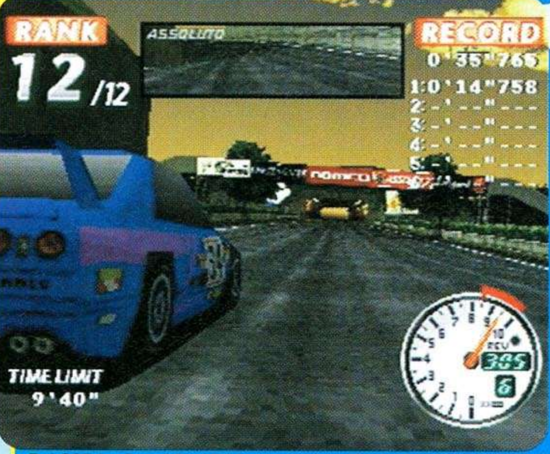
# Rage Racer




Leider hat man während des Rennens wenig Zeit, die tolle Umgebung zu betrachten

Es gibt viele Rennspiele. Die meisten versuchen vergeblich den einen Aspekt zu vermitteln, auf den es wirklich ankommt: Geschwindigkeit. Die Kontrolle über etwas, das eigentlich außer Kontrolle ist, macht genau den Reiz des Rennfahrens aus. Seit Ridge Racer bürgt der Name Namco für den ultimativen Geschwindigkeitsrausch. Für Rage Racer hat man sich im Vergleich zu Revolution noch weiter von einem Arcade-Automaten entfernt und das gesamte Produkt speziell auf den Heimbereich getrimmt. Im Grand Prix-Modus werden Preisgelder an die Bestplazierten ausgezahlt. Davon kann man dann ein besseres Fahrzeug oder Tuningarbeiten am alten finanzieren. Die Farbgebung läßt sich ebenso verändern wie das Teamlogo. Ganz Kreative können sich sogar dank des integrierten Zeichenprogramms selbst ein Logo entwerfen, welches dann als Texture auf dem Auto erscheint. Mit dem neu designten Vehikel begibt man sich auf eine der vier Strecken: Mythical Coast, OverPass City, Lakeside Gate und The Extreme Oval beginnen alle auf derselben Geraden und zweigen dann jeweils anders vom Hauptparcours ab. Der Rage Racer-Amateur beginnt in der ersten Klasse und arbeitet sich langsam in die höheren voran. Dort sind die Gegner schneller, und im Car Shop werden neue Boliden vorgestellt, die, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, flugs in der heimischen Garage untergestellt

So lieben wir den Streckenverlauf




Bei 305 km/h auf Tuchfühlung mit dem Kontrahenten: pures Adrenalin!




Wer die ersten fünf Klassen erfolgreich beendet, darf weitere fünf rückwärts bestreiten

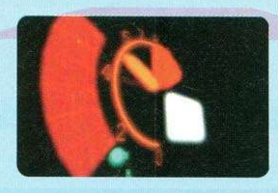



Bergauf sollte man runterschalten

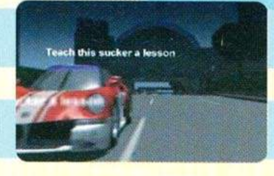
## DAS INTRO













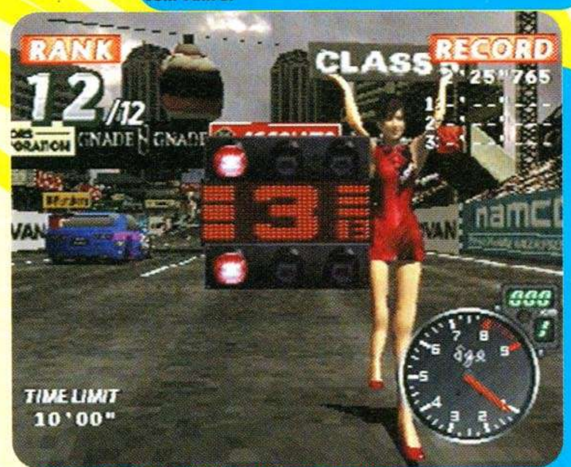




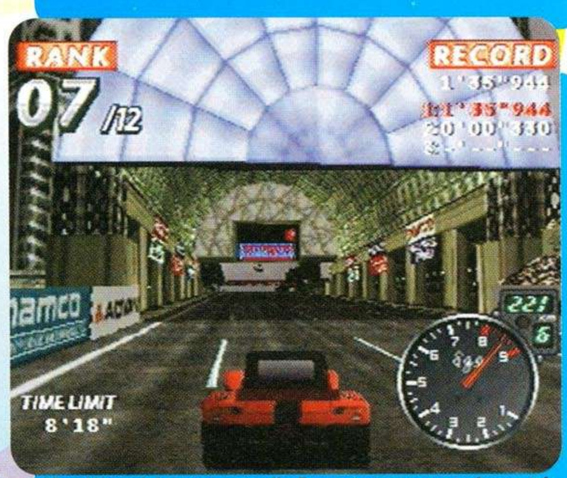




Das Oval verlangt ständig höchste Konzentration vom Fahrer




Geb.: 14.02.75 / 165cm, 48kg / 85,58,86




Man fährt nicht nur gegen die Computergegner, sondern auch gegen ein Zeitlimit




Bridge Racer!





Namco versuchte offensichtlich europäisches Flair in Rage Racer zu integrieren








werden können. Natürlich lassen sich alle Fortschritte über das Load&Save-Untermenü auf der Memory Card speichern und zu einem späteren Zeitpunkt die Jagd auf die nächsthöhere Klasse fortsetzen. Im Time Attack-Modus werden schließlich Bestzeiten geknackt und der Fahrstil verbessert.

## Anspruchsvoller als die Vorgänger

Bereits bei Ridge Racer Revolution waren die Kurse so gestaltet, daß man die Bleifußtechnik des ersten Teils an einigen wenigen Stellen nicht durchhalten konnte. Rage Racer ist noch eine Stufe anspruchsvoller. Es gibt mehr Kurven, die angebremst werden müssen (oder im Drift zu nehmen sind), als solche, die mit Vollgas gefahren werden können. Realismusfanatiker werden sich über ein kleines aber feines Detail freuen: An einem steilen Berg muß runtergeschaltet werden, sonst seid Ihr ganz schnell im Rückwärtsgang. Die Gegner wurden insgesamt intelligenter programmiert, jedoch als eine Zwei-Klassen-Gesellschaft. Drei der elf Computerfahrer orientieren sich an Eurem Fahrstil und machen Euch beim kleinsten Fehler das Leben schwer. Verglichen mit Revolution hat Namco also einen riesigen Schritt nach vorne gemacht. Die Aufmachung ist, wie zu erwarten gewesen, perfekt; die superflüssige, detailverliebte 3D-Grafik läßt die Konkurrenz auch mit Namco-typischem Blitzen richtig alt aussehen. Daß man eiskalt auch bei Rage Racer wieder die Aus-1-mach-4-Taktik durchgezogen hat, stört mich insofern nicht, als die vier resultierenden Kurse trotz gleichem Start-Ziel-Rennabschnitts verdammt unterschiedlich sind und jeder für sich hervorragend durchdesignt wurde. Wie schon die beiden Vorgänger zählt auch dieser Teil zu den besten Titeln, die man auf diesem Planeten für seine PlayStation kaufen kann.




System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Level: entfällt
Besonderheiten: Memory Card, neGcon, Link Option

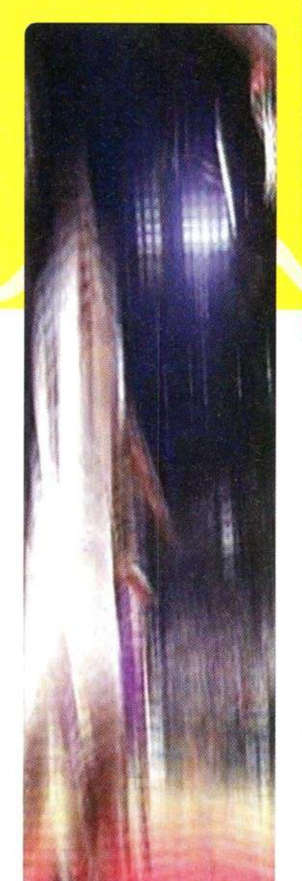
Hersteller: Namco
Entwickler: Namoc
Testmuster: Flying Arts Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 139,95 DM

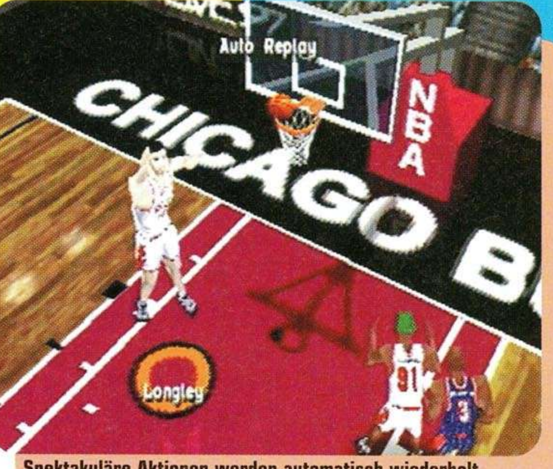
**9 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 10 |
| Sound | 9 |
| Gameplay | 9 |

Julian Ossent • Stephan Girlich

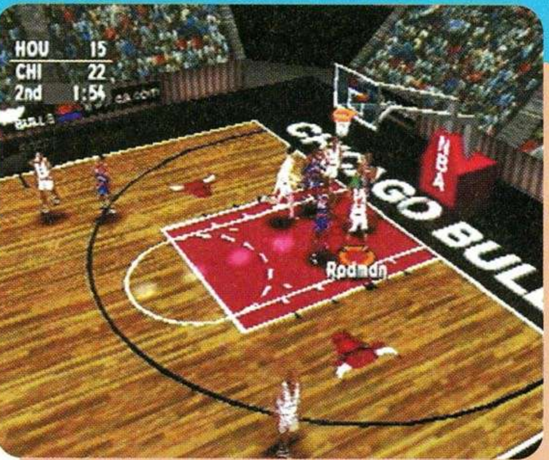
# NBA Live '97



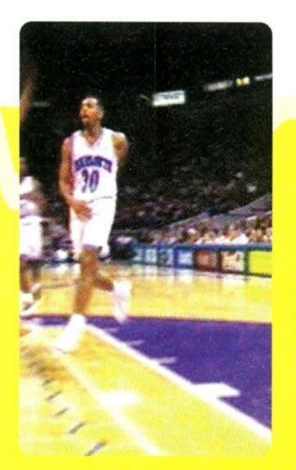


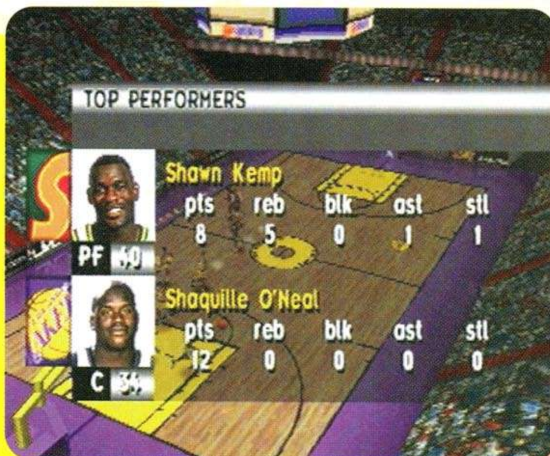
Spektakuläre Aktionen werden automatisch wiederholt

Die nordamerikanische Basketball-Liga NBA schlägt mittlerweile wirklich immer höhere Wellen. Die Beliebtheit der Super-Stars wie Michael "Air" Jordan, Dennis "The Menace" Rodman oder Karl "Mailman" Malone hat hierzulande durchaus dasselbe Niveau erreicht, wie es einst nur Detlev Schrempf, der einzige deutsche NBA-Profi, geniessen durfte, und Basketball tritt immer mehr hinaus aus dem Schatten der in Deutschland populäreren Sportarten Fußball und Tennis. Eine der renommiertesten Software-Schmieden, Electronic Arts, beglückt die Fans der Ballartisten nun schon seit Jahren mit aktuellen Spielen zur NBA, mit NBA Live ´97 soll nun ein zweiter Versuch auf den 32-Bittern gestartet werden, die Spitze des Basketball-Throns zu erklimmen. Wer den Vorgänger kennt, findet sich in den Menüs auch im Nu zurecht. Wie bisher besteht die Möglichkeit mit einem der 29 Teams in normalen Freundschaftsspielen, in einem Play-Off-Turnier oder in einer kompletten Saison mit 28, 56 oder 81 Begegnungen sein Können zu beweisen. Haben sich mehrere Leute für eine Partie vor dem heimischen Fernseher eingefunden, wird es erst richtig lustig, leider steht dann die Saison-Option nicht mehr zur Verfügung. Ein weiterer kleiner Wermutstropfen: Ein paar der Superstars sind aus rechtlichen Gründen nicht im Spiel enthalten, so z.B. "His Airness" Michael Jordan und Charles Barkley, aber mit dem mitgelieferten Editor könnt Ihr Euch diese Stars selber zurecht basteln. Habt Ihr Euch für eins der Teams und eine der Game-Modi entschieden, kann das Match beginnen. Ihr habt die Wahl zwischen zahlreichen Kameraperspektiven, von hinter dem Korb bis hin zur Spielersicht, am besten steuert es sich jedoch mit der voreingestellten Tele-Cam. Die verschiedenen Aktionen sind gut und leicht eingängig auf die Joypad-Knöpfe gelegt, Wurf, Pass und Block, sowie der Turbo gehen nach kurzer Einspielphase

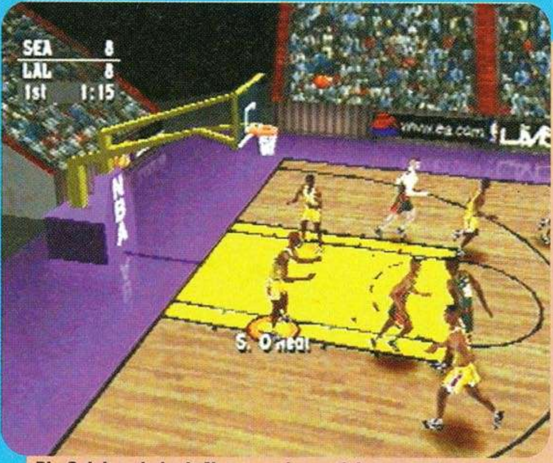


Auch bei NBA Live 97 wechselt die Haarfarbe von Dennis Rodman ständig





In den Pausen und nach einem Spiel werden die Top Scorer aufgelistet



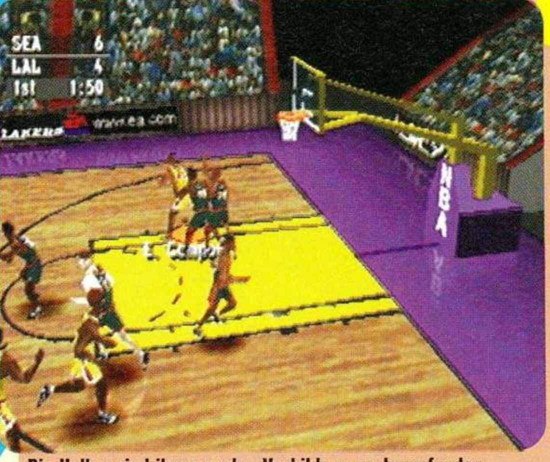
Die Spieler sind mit Namen gekennzeichnet



Die Stärke der Teams könnt Ihr aus fünf Kategorien ablesen



Fehlende Superstars könnt Ihr selber kreieren



Die Hallen sind ihren realen Vorbildern nachempfunden



Vor einem Match studiert Ihr die Startaufstellung

locker von der Hand. Spezielle Techniken wie Slam-Dunks und Alley-Oops führt der angewählte Spieler eigenständig je nach Situation aus, auf Wunsch werden diese direkt danach in einer Slow-Motion-Sequenz aus anderem Kamerawinkel wiederholt. Habt Ihr ein Match beendet könnt Ihr selbstverständlich abspeichern und Eure Saison zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.

## DSF live!

Für mich persönlich ist NBA Live ´97 das bisher beste Basketball-Game auf dem Markt. Die Grafik ist, wenn auch nicht so knallig wie in NBA In The Zone 2, schön anzusehen, besonders die superflüssigen Animationen der Spieler haben es mir angetan, kein Vergleich mit den Krümel-Akteuren der 96er-Edition. Die Zuschauerkulisse kommt ebenfalls sehr gut rüber, das Publikum jubelt wirklich stark der Heimmannschaft zu, bei Punkten des Gegners geht nur ein enttäuschtes Raunen durch die Massen. Die Steuerung ist leicht eingängig und durch die Automatik-Funktion bei Special Moves fühlt man sich ruck-zuck wie die Stars selbst, wer mal einen donnernden Dunk im Korb versenkt hat, weiß wovon ich spreche. Trotzdem, kleine Macken weist auch dieser Titel auf: Warum zur Hölle versucht der Computer bei größerem Rückstand prinzipiell sein Heil in 3-Punkte-Würfen, wo er doch freie Bahn zum Korb gehabt hätte, ich glaube kein NBA-Profi wäre beim nächsten Spiel nach mehreren solchen Aktionen noch in der Startaufstellung seines Teams. Doch wirklich schwerwiegende Mängel sucht man Gott sei Dank vergeblich. Fans der NBA, die mehr auf Action-geladene und etwas Arcade-lastigere Korbjagd gehen wollen, greifen zur Konkurrenz von Konami, eine bessere Simulation und realitischere Darstellung als bei EA´s Produkt werdet Ihr jedoch meiner Meinung nach zur Zeit nicht finden.



System: ...PlayStation
Genre: ...Sportspiel
Spieler: ...1-4
Level: ...entfällt
Besonderheiten: ...Memory Card, Multitap, engl. Kommentare

Hersteller: ...Electronic Arts
Entwickler: ...Electronic Arts
Testmuster: ...Electronic Arts
Veröffentlichung: ...Erhältlich
Ca. Preis: ...99,- DM

**9 von 10**



| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 10 |

Götz Schmiedehausen • Bastian Lurz

# King's Field II

## Info King's Field

Der erste Abschnitt der King's Field-Saga kam letztes Jahr im März in die amerikanischen Läden. Erzählt wurde die Geschichte des Kriegers Alfred, der auszog, um eine fürchterliche Kreatur zu besiegen. Das Spielprinzip gleicht dem des zweiten Teils auf's Haar. Sogar die rucklige Grafikengine ist enthalten. Jedoch ist der erste Teil weitaus abwechslungsreicher in punkto Grafik und Sound. Test FG 5/96: Grafik: 6/10, Sound 7/10, Gameplay 6/10, Rating 7/10.



Ein paar Schläge mit dem Morgenstern lassen die mittelmäßig animierten Skelette zersplittern



Die fleischfressenden Pflanzen können sich bewegen, sind aber eher schwache Gegner

Das Böse und das Gute - ein immerwährender Kampf seit Äonen. Prinz Alexander Thornton Regginis of Granatyki stellt sich dem Kampf gegen die Dämonen der Finsternis, denn die Burg seines Vaters wurde von diesen mit einem Fluch versiegelt.

Rollenspielliebhaber in den USA schätzen die King's Field Saga, die 3D-Spiel und Action-Adventure vereint. Allerdings haben die Programmierer wohl doch ihre Wurzeln eher beim letzteren, denn die Grafik ist doch sehr schlicht, dennoch nicht völlig reizlos. Vor allem in der Farbgebung und mit der Vielfalt der Dekorationsgegenstände, sprich die kleinen, nutzlosen Accessoirs wie ein Karren am Wegesrand, der immer wieder auftaucht, wurde doch ziemlich stiefmütterlich verfahren. Die 3D-Engine ist auch alles andere als flüssig, hier liegt einer der Hauptkritikpunkte am Spiel begraben, denn King's Field II spielt sich so zäh wie ein alter Kauknochen. Wenn man bspw. einen Schlüssel findet und gucken möchte, wo zum Geier der Schlüssel paßt, läuft man endlos durch die öde Weltgeschichte, während man im Geiste die Programmierer erwürgen möchte. Soundtechnisch wird auch Minimalkost geboten, ein paar schüchterne Leierkastendreher haben sich wohl im Studio getroffen und eine verträumte Session abgehalten.



Riesige Pilzen und feuerspeiende Pflanzen bewachen eine Schatztruhe




Der Grabschänder auf dem Friedhof verkauft nützliche Dinge

## Von Pilzen, Skeletten und fleischfressenden Pflanzen

Das "Bestiarium" von King's Field II ist nicht gerade riesig. Allerlei wildgewordene Botanik wie aggressive Bäume, hungrige Planzen und sporenschießende Pilze machen Alex das Leben schwer. Manche Spezies sind giftig, von einem solchen Treffer wird die Health Point-Leiste noch Minuten später belastet. Grundsätzlich läuft man durch die Gegend, metzelt Viechzeug wie Skelette oder Riesenwürmer nieder und erhält nach Schema F, Abschnitt für Abschnitt mehr Lebensenergie und Magie. Für ein erschlagenes Monster bekommt man Goldstücke, heilende Pflanzen oder ab und an nützliche Gegenstände. Vom "erwirtschafteten" Geld kann man sich bessere Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände wie Helm oder Knieschoner bei Händlern kaufen.

Insgesamt ist King's Field II ein durchaus spielbares Adventure, das technisch durchwachsen geraten ist, vor allem der enorme Zeitaufwand, den man benötigt, geht schon stark auf Kosten der Motivation des Spielers. Trotzdem kann man das Teil Hardcore-Fans des Genres ans Herz legen.

IMPORT US IMPORT IMPORT

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Action-RPG |
| Spieler: | 1 |
| Level: | entfällt |
| Besonderheiten: | Memory-Card |
| Hersteller: | ASCII |
| Entwickler: | From Software Inc. |
| Testmuster: | Flying Arts 0208 / 8 23 270 |
| Veröffentlichung: | US-Import |
| Ca. Preis: | 119,- DM |

**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 3 |
| Gameplay | 6 |

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 · Bernd Herfurth · PLAY STATION 379,95

# FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

## MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER 49,95
BUGS BUNNY 79,95
Donald Duck Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 49,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
E.A.Hockey & John Madden 49,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
FIFA SOCCER '96 69,95
FIFA SOCCER '97 109,95
J. MADDEN Football '97 99,95
KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
MARSUPILAMI 49,95
MICRO MACHINES '96 89,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA LIVE '97 99,95
NHL HOCKEY '96 69,95
NHL Hockey '97 99,95
OLYMPIC Summer Games 79,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF '96 69,95
PINOCCHIO 89,95
POCAHONTAS 89,95
PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 69,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SHANGHAI 2 <US> 79,95
SKELETON KREW 49,95
**SONIC 3D 109,95**
SONIC & KNUCKLES 49,95
SONIC SPINBALL <A> 49,95
SPIROU 69,95
STRIKER 49,95
SUBTERANIA 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TIM IN TIBET 79,95
TOTAL FOOTBALL 49,95
TOY STORY 79,95
VECTORMAN 59,95
VIRTUA FIGHTER 2 109,95
VIRTUA RACING 59,95
VR TROOPERS 59,95
WORMS 79,95
X-MEN 2 <US> 59,95
...........weitere Titel vorhanden !!!

### SONDERANGEBOTE !

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
COMIX ZONE 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DYNAMITE HEADY 39,95
EARTH WORM JIM 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
EXO SQUAD 39,95
GAUNTLET 4 39,95
JOHN MADDEN '95 29,95
JUDGE DREDD <A> 39,95
Jurassic Park 1 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
MEGA MAN 1-3 39,95
MEGA SWIV 39,95
MR. NUTZ 39,95
**NBA Jam T. E. 39,95**
NFL QUATERBACK 29,95
NFL Quterback '96 39,95
PAGEMASTER 39,95
RANGER X 39,95
REVOLUTION X 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SLAM MASTERS 39,95
SPARKSTER 39,95
TOE JAM & EARL 2 39,95

### ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB> 149,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
Joypad-Verlängerung 9,95
JOYSTICK 19,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95

## MEGA-CD

BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
CobraCommand &SolFeace 39,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL Hockey '94 19,95
POWERMONGER 19,95
REBEL ASSAULT <US> 59,95
WING COMMANDER <US> 59,95

## MEGA DRIVE 32X

Verschiedene Games ab 19,95

## SEGA GAME GEAR

CHESSMASTER 29,95
POWER DRIVE 39,95
RETURN OF THE JEDI 29,95
STRIDER RETURNS 9,95

...und viele andere !!!

## SEGA SATURN

3D LEMMINGS 79,95
Alien Trilogy dt.&A/uncut je89,95
ALONE IN THE DARK 2 79,95
ATHLETE KINGS 89,95
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
Battle Arena Toshinden 69,95
BATMAN FOREVER 89,95
BATTLE MONSTER 69,95
BLAM! MACHINEHEAD 89,95
BLAZING DRAGONS 89,95
BREAKPOINT Tennis 89,95
BUBBLE BOBBLE 59,95
BUG 89,95
Command & Conquer 79,95
CYBERIA 79,95
DARIUS GAIDEN 69,95
DARIUS 2 59,95
Daytona USA Champion E. 99,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DIGITAL Pinball 2 <j> 109,95
DISC WORLD 79,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
EURO SOCCER '96 69,95
EXHUMED 89,95
FIGHTIN VIPERS 89,95
Fist of the North Star <j> 79,95
GALAXY FIGHT 59,95
GEX 69,95
GHEN WAR 89,95
GRAN CHASER <j> 39,95
GUARDIAN HEROES 79,95
GUN GRIFFON 79,95
HARDCORE 4x4 89,95
HIGHWAY 2000 89,95
IMPACT RACING 89,95
IN THE HUNT 89,95
IRON MAN - X... 89,95
IRON STORM US 109,95
IRON STORM 2 <j> 69,95
JEWELS OF ORACLE 89,95
JOHN MADDEN '97 89,95
KEIO 2 89,95
MAGIC CARPET 69,95
MIGHTY HITS 69,95
MYST 69,95
NBA Action Basketball 69,95
NEED FOR SPEED 89,95
NFL Quterback Club '96 79,95
NHL Hockey 59,95
NIGHT WARRIORS 89,95
NIGHTS 69,95
NIGHTS & Analog-Pad 129,95
Off World Interceptor 69,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
PANZER DRAGOON 2 89,95
PARODIUS DELUXE 59,95
PGA Tour Golf '97 89,95
PRIMAL RAGE 69,95
PRO PINBALL 79,95
PTO 2 <US> 99,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
RACE DRIVIN' <j> 39,95
RAYMAN 79,95
REVOLUTION X 59,95
RISE 2 69,95
ROAD RASH 79,95
ROBOPIT 79,95
SEA BASS FISHING 89,95
SHELL SHOCK 89,95
SHINING WISDOM 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 59,95
SIM CITY 2000 69,95
SKELETON WARRIORS 89,95
SPACE HULK 79,95
STARFIGHTER 3000 79,95
STORY OF THOR 2 79,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
Streetfighter Alpha 2 89,95
Streetfighter Zero 2 <j> 99,95
Thunderforce Gold 2 <j> 109,95
THUNDERHAWK 2 89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TILT 79,95
TOMB RAIDER 99,95
Toshinden Remix 69,95
TRUE PINBALL 79,95
VALORA VALLEY GOLF 69,95
VICTORY GOAL 69,95
VIRTUA COP & GUN 119,95
VIRTUA COP 2 89,95
VIRTUA COP 2 & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS 89,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL GOLF 69,95
VIRTUAL ON 89,95
VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95

A = Ausländische Anleitung

Virtua Cop 2 & Gun 129,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORLD CUP GOLF 59,95
World Series Baseball 2 89,95
WORLDWIDE SOCCER '97 99,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA ARCADE 59,95
WWF - In your House <12> 89,95
X-MEN 69,95

### SONDERANGEBOTE:

BATTLE MONSTER <j> 39,95
BLAZING TORNADOS <j> 39,95
Clockwork Knight 1&2 je 49,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DEFCON 5 49,95
FIFA SOCCER 49,95
GALECTIC ATTACK 49,95
GALE RACER <j> 39,95
HI OCTANE 39,95
Johnny Bazookatone 49,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
PEBBLE BEACH GOLF 49,95
SEGA RALLY 59,95
SHINOBI X 49,95
SLAM'N JAM 59,95
STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
STRIKER '96 59,95
THEME PARK 49,95
TITAN WARS 49,95
VICTORY BOXING 59,95
VICTORY GOAL 49,95
VIRTUA FIGHTER REMIX 39,95
VIRTUAL HYDLIDE 49,95

### HARDWARE:

SATURN 379,95
SATURN & COMMAND & CONQUER 449,95
SATURN & Daytona USA 419,95
SATURN & Fightin' Vipers 459,95
SATURN & NIGHTS & Pad 499,95
SATURN & PanzerDragoon 419,95
SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter 419,95
SATURN & Sega Rally 439,95
SATURN & Tomb Raider 459,95
SATURN & Virtua Fighter 2 459,95
Act. Replay / Game Buster 89,95
ADAPTER 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
BACK UP MEMORY 79,95
JOYPAD <versch.> je 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
PHOTO CD 49,95
RGB KABEL 29,95
Virtua Cop - 2. Gun 79,95
VIRTUA STICK 89,95

## GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ALLEYWAY 29,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
Battle Arena Toshinden 49,95
DONKEY KONG LAND 49,95
DR. MARIO 39,95
Kirby's Dreamland 39,95
Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
TETRIS 39,95
TRACK & FIELD 49,95
TRUE LIES 29,95
WARIO BLAST 29,95

## SUPER NINTENDO PAL VERSION

### ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 29,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNENKABEL 19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL 19,95
SCART / RGB KABEL 19,95

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 Spannungswandler <jap.> 799,-

## SUPER NINTENDO PAL VERSION

ACME ANIMATION 59,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
ASTERIX 69,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIOMETAL <A> 59,95
BOOGERMAN 59,95
BREATH OF FIRE 2 89,95
CIVILIZATION <US> 129,95
Donald Duck Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
Donkey Kong Country 3 129,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
Eye of the Beholder <US> 59,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FIFA SOCCER '97 119,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
JOE & MAC 3 59,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
LUFIA 2 <12> 109,95
MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 <A> 79,95
NBA - GIVE 'N 'GO 89,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 89,95
NHL HOCKEY '97 119,95
PAC MAN 2 89,95
PGA Tour Golf '96 69,95
PGA TOUR GOLF '97 119,95
PINOCCHIO 89,95
PRIMAL RAGE 59,95
**PUZZLE BOBBLE 59,95**
SAMURAI SHODOWN <US> 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 119,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
SPIROU 89,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
Star Trek Starfleet A. <A> 79,95
S.MARIO ALL STAR 64,95
SUPER MARIO KART 64,95
S. MARIO WORLD 2 99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
S. Streetfighter Alpha 2 129,95
**TERANIGMA 109,95**
TETRIS & DR. MARIO 69,95
TETRIS ATTACK 89,95
TIM IN TIBET <A> 79,95
TOY STORY 79,95
WATERWORLD 49,95
WEAPON LORD <A> 79,95
WILD SNAKE <US> 69,95
WORLDMASTER GOLF 59,95
WORMS 119,95
Wrestlemania Arcade 69,95
WWF RAW Video 9,95
WWF Raw & Video 59,95
ZELDA CLASSIC 69,95

### SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2 49,95
ALIEN 3 49,95
BATMAN FOREVER 49,95
Big Hurt Baseball 39,95
CLAYFIGHTER <A> 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DEMONS CREST 39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
JUDGE DREDD 49,95
LEGEND 39,95
PAGEMASTER 39,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
REVOLUTION X 39,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
SHAQ FU 39,95
SONIC BLASTMAN <A> 39,95
SPAWN 49,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
Terminator 2-Judgment Day 49,95
TURBO TOONS 39,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95
VORTEX 39,95
Zero the Kamikaze Sqrl.<A> 49,95

## PlayStation

PSX & Tragetasche & Memory Card & Joypad & 459,95
5 Spieler Adapter 59,95
Action Repl. Game Buster 79,95
GUN <Pistole> 79,95
JOYPAD 29,95
JOYPAD "Ascii" 59,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYSTICK "Analog" 109,95
LENKRAD "Mad Catz" 129,95
LINK KABEL 39,95
MEMORY CARD 49,95
MEMORY CARD <8 MB> 69,95
MOUSE 49,95
neGcon <Analog-Pad> 79,95
PSX stabile Tragetasche 19,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95
RGB KABEL 29,95
STICK "Ascii" 99,95

A-Train - A.IV Evolution G. 99,95
A. SENNA Kart Duel 89,95
ACTUA GOLF 89,95
ACTUA SOCCER <A> 79,95
Adidas Power Soccer 89,95
AGILE WARRIOR - F 111 79,95
Air Combat 79,95
Alien Trilogy dt & "uncut" je 79,95
ALONE IN THE DARK 2 99,95
ANDRETTI RACING 89,95
ASSAULT RIGS <Link> 69,95
AQUANAUT'S HOLIDAY 89,95
BAPHOMETS FLUCH 89,95
Battle Arena Toshinden 79,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
Big Hurt Baseball 79,95
BLAM! MACHINEHEAD 89,95
BLAST CHAMBER 89,95
BLAZING DRAGONS 89,95
BUBBLE BOBBLE 59,95
BURNING ROAD 89,95
CASPER 89,95
CHEESY 79,95
CHESSMASTER 3D 79,95
Chronicles of the Sword 89,95
Command & Conquer incl. Mission-CD 109,95
CRASH BANDICOOT 99,95
CRITICOM 69,95
CYBERIA 79,95
CYBERSLED 79,95
CYBERSPEED 49,95
D 79,95
DARKSTALKERS 89,95
DAVID CUP TENNIS 89,95
DEFCON 5 79,95
DESCENT 79,95
Destruction Derby <Link> 89,95
DISK WORLD "deutsch" 79,95
DISC WORLD <A> 69,95
Disruptor 89,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
EXTREME GAMES 69,95
EXTREME PINBALL 79,95
FADE TO BLACK 89,95
FIFA SOCCER '96 69,95
Fifa Soccer '97 89,95
FIRO & KLAWD 89,95
FLOATING RUNNER 89,95
Formula 1 <Link> 99,95
GALAXIAN 3 89,95
GALAXY FIGHT 59,95
GEX 59,95
GOAL STORM 49,95
GUNSHIP 2000 89,95
HARDCORE 4x4 89,95
HI OCTANE 49,95
Hyper Final Match Tennis 89,95
IMPACT RACING 89,95
IN THE HUNT 89,95
INTERNATIONAL MOTO X 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
IRON & BLOOD 89,95
IRON MAN / X-O Manowar 89,95
John Madden Football '97 89,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
JUMPING FLASH 69,95
JUMPING FLASH 2 99,95
JUPITER STRIKE 69,95
KILEAK THE BLOOD 69,95
KILLING ZONE 89,95
KONAMI OPEN GOLF 69,95
KRAZY IVAN <Link> 79,95
LEMMINGS 3D 59,95
LOMAX 89,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
MAGIC CARPET 69,95
Mickey's Wild Adventure 79,95
MOTOR TOON 2 89,95
MYST 89,95
Namco Museum Vol. 1 89,95
Namco Museum Vol. 2 89,95
NAMCO SOCCER 89,95

NBA - IN THE ZONE 79,95
NBA JAM EXTREME 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 69,95
NEED FOR SPEED 89,95
NHL FACE OFF 89,95
NHL Hockey '97 89,95
NOVASTORM 59,95
Off World INT."Autorennen" 59,95
OLYMPIC GAMES 79,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
PANDEMONIUM 89,95
PARODIUS DELUXE 59,95
PENNY RACERS 89,95
PGA TOUR GOLF '96 69,95
PGA Tour Golf '97 89,95
PHILOSOMA 69,95
PITBALL <12.96> 89,95
PO'ED 89,95
POWER SERVE <Tennis> 59,95
PRIMAL RAGE 59,95
PRO PINBALL 69,95
PROJEKT OVERKILL 69,95
Puzzle Bobble 2 69,95
RAIDEN PROJECT 69,95
RAGE RACER <j> 129,95
Raging Skies <Link> 89,95
RAYMAN 79,95
RELOADED 89,95
Resident Evil 89,95
RESIDENT EVIL & dt. Spielberater 109,95
RETURN FIRE 89,95
REVOLUTION X 59,95
RIDGE RACER 79,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
RISE 2 - RESURRECTION 89,95
ROAD RASH 69,95
ROBOPIT 79,95
SAMPRAS Extreme Tennis 89,95
SHELL SHOCK <A> 59,95
SHOCKWAVE ASSAULT 59,95
SIM CITY 2000 69,95
SKELETON WARRIORS 79,95
SLAM 'n JAM 59,95
SOVIET STRIKE 89,95
SPACE HULK 89,95
STAR GLADIATOR 89,95
STARBLADE ALPHA 79,95
STREET RACER 89,95
STREETFIGHTER the Movie 59,95
STREETFIGHTER ALPHA 59,95
STREETFIGHTER Alpha 2 89,95
STRIKER 96 59,95
SUPERSONIC RACER 89,95
TEKKEN 79,95
TEKKEN 2 99,95
THEME PARK 69,95
THUNDERHAWK 2 79,95
THUNDERHAWK "uncut/A" 89,95
TILT <12.96> 89,95
TIME COMMANDO 89,95
TOMB RAIDER 89,95
TOP GUN 89,95
TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
TOTAL NBA '96 79,95
TRUE PINBALL 69,95
TUNNEL B1 89,95
TWISTED METAL 79,95
VICTORY BOXING <12.96> 89,95
VIRTUAL GOLF 89,95
VIEW POINT 89,95
WARHAWK 79,95



Warhammer 89,95
Williams Greatest Hits 59,95
WING COMMANDER 3 89,95
WIPE OUT <Link> 89,95
WIPE OUT 2097 <Link> 99,95
WORLD CUP GOLF 49,95
WORMS 89,95
WRESTLEMANIA Arcade 59,95
X 2 89,95
X-Com - Terror from the D. 89,95
ZERO DIVIDE 49,95

**Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54**

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Händleranfragen erwünscht !!!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * Nintendo 64 * VIDEO * LASERDISC *

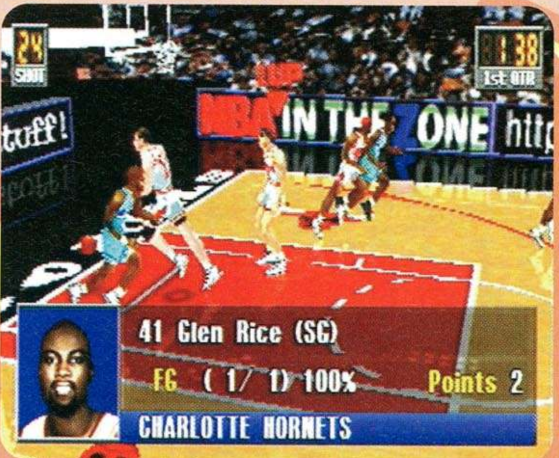



Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

# NBA In The Zone 2

## Das Original

In NBA In The Zone war es nicht möglich gewesen, eine komplette Saison zu spielen. Eine Meisterschaft begann grundsätzlich erst mit den Playoffs, was viele Zocker bemängelten. Grafisch war der Titel zum Testzeitpunkt sehr ansprechend, kann jetzt aber gegen das Sequel nicht mehr anstinken. Das Gameplay ließ kaum Wünsche offen, vor allem mit mehreren Mitspielern gleichzeitig. Es ist anzunehmen, daß viele Versandhändler mit dem Erscheinen des Nachfolgers das Original relativ günstig anbieten werden. Leute mit schmalem Geldbeutel dürfen bedenkenlos zuschlagen.




Nach jedem Korberfolg wird das Digi-Bildchen des Werfers samt Trefferquote eingeblendet



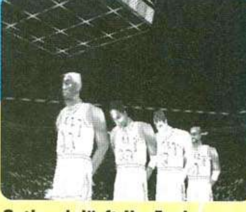
Die Haarfarbe von Dennis Rodman wechselt wie im Realen ständig



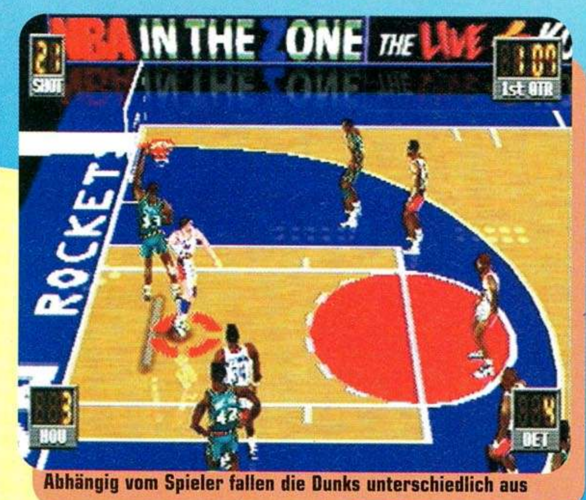
Schon das Original-NBA In The Zone hatte bewiesen: es ist durchaus möglich, realistisch anmutende Grafiken mit einem anspruchsvollen Gameplay zu kombinieren, was seit Anbruch der 32-Bit-Ära leider bei vielen Herstellern keine Selbstverständlichkeit mehr ist. Doch scheint die Konkurrenz langsam aufzuwachen - zumindest EAs NBA Live 97 deutet daraufhin -, so daß sich bei Konami niemand auf seinen Lorbeeren ausruhen sollte. Das hat man offensichtlich auch nicht getan, denn beim Nachfolger wurden genau die Dinge verbessert, die beim Original nur Durchschnitt oder erst gar nicht vorhanden waren. Die wichtigste Neuerung ist sicherlich, eine komplette Saison über 81 Spiele hinweg spielen zu können, und nicht schon bei den Playoffs in eine Meisterschaft einzusteigen. Auch ist es diesmal möglich, eigene Spieler zu kreieren oder Transfers durchzuführen - eine Option, die bei eingefleischten Basketballfreaks immer hoch im Kurs steht. Am auffälligsten ist aber die komplett überarbeitete Grafik. Das Polygongerüst wurde insgesamt mit wesentlich schöneren und noch knalligeren Texturen überzogen, speziell die Gesichter der NBA-Profis sind ihren realen Pendants ähnlicher denn je und aus der nahen Perspektive auch hundertprozentig als diese zu erkennen. Geschickt getrickst haben die Entwickler beim spiegelnden Parkettboden, denn statt des gesamten Körpers sieht man nur die Beine der Akteure im glänzenden Untergrund, hier wollte man wohl Geschwindigkeitsproblemen vorbeugen. Wer schon vor dem Spiel eine stimmungsvolle Atmosphäre erzeugen möchte, läßt die US- bzw. die kanadische Nationalhymne einspielen, deren Ausklingen jeweils von frenetisch anfeuernden Zuschauern begleitet wird. In spielerischer Hinsicht wurde der Steuerung eine Turbo-Taste hinzugefügt, was den gesamten Spielablauf noch dynamischer und spekta-



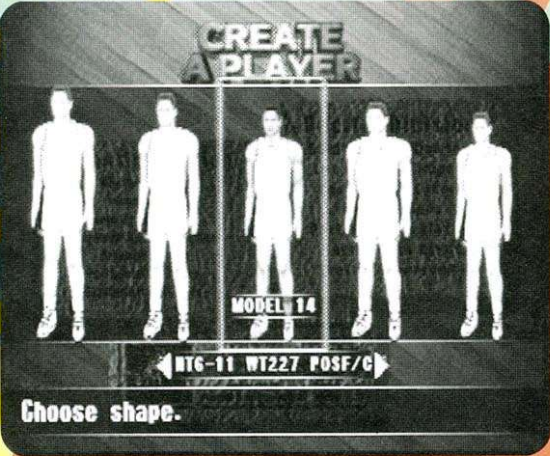

Beim Spiegeleffekt wurde geschummelt: nur die Beine der Athleten sind zu erkennen



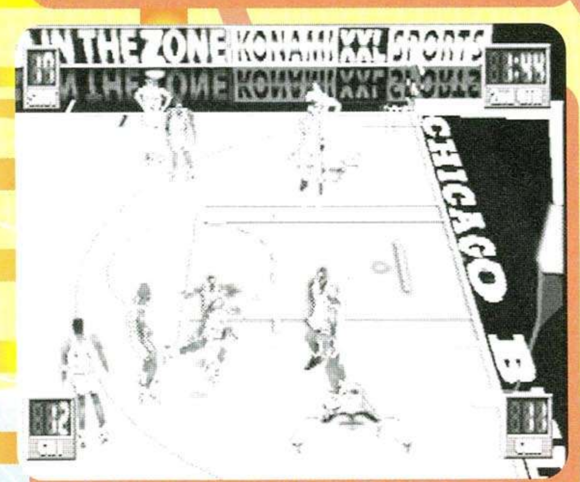
Optional dürft Ihr Euch vor einem Spiel mit der US- oder der kanadischen Nationalhymne zuträllern lassen



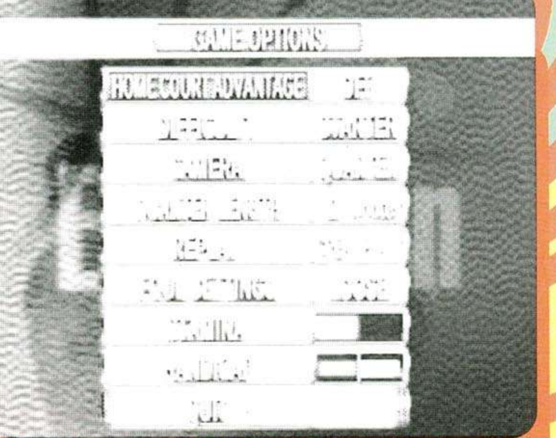

Abhängig vom Spieler fallen die Dunks unterschiedlich aus




Das Kreieren eigener Spieler ist sehr benutzerfreundlich aufgebaut




Mit der Aktionstaste versucht Ihr den Verteidiger aussteigen zu lassen




Über die Handicap-Funktion gleicht Ihr unterschiedliche Spielstärken im Mehr-Spieler-Modus aus





Insgesamt vier Perspektiven stehen zur Wahl, von denen die beiden seitlichen perfekt spielbar sind




In den Pausen dürft Ihr die Viertelergebnisse studieren

kulärer erscheinen läßt. Der Rest orientiert sich im Großen und Ganzen am ersten Teil, aber da gab´s ja auch nur wenig zu meckern. Dem Titel entsprechend schmückt sich NBA In The Zone 2 mit den Original-Teams und den meisten Superstars der nordamerikanischen Profiliga, den digitalisierten Bildern der Akteure sind ausführliche Statistiken beigefügt. Die Optionen umfassen Regelgenauigkeit und spielbeeinflußende Elemente wie Spielzeit oder Gegnerstärke - das Übliche halt. Aus dem Rahmen fallen dagegen folgende Features: im eigenen Stadion kämpft ein Team bei aktiviertem Heimvorteil bis zum sprichwörtlichen Umfallen, im Mehr-Spieler-Modus läßt sich über die Handicap-Funktion Chancengleichheit realisieren.

## One, two, three!

Konamis Bestreben, im Sportspielbereich einer der führenden Hersteller zu werden, scheint langsam aber sicher in Erfüllung zu gehen. Mit Track & Field und International Superstar Soccer Deluxe veröffentlichte die japanische Company bislang zwei Sportsimulationen für die PlayStation - beide waren Volltreffer. Und nach dem Motto "Aller guten Dinge sind drei" katapultiert sich auch das NBA-Sequel in die elitäre Riege der absoluten Toptitel. War schon das Original nicht unbedingt schlecht, lockt der Nachfolger in erster Linie mit einer deutlich attraktiveren Optik. Die riesigen Polygonrecken wirken durch feinere Gesichtstexturen und weiche Animationen äußerst realistisch, und der clever programmierte Spiegeleffekt läßt sogar manches Eishockeyspiel recht alt aussehen. Nur bei einem abruptem Richtungswechsel auf der Stelle sind die Bewegungsabläufe der Spielerfiguren etwas hölzern geraten. Doch nützt mir die schönste Grafik nichts, wenn das Gameplay nicht paßt. Aber auch hier haben die Entwickler nichts anbrennen lassen. NBA spielt sich so, wie es ausschaut - einfach klasse! Durch die Turbo-Taste hat der Titel deutlich an Rasanz zugelegt, ansonsten ließ sich schon beim ersten Teil kaum etwas kritisieren. Trotz der Prämisse, eine ernsthafte und kompetente Simulation auf die Beine zu stellen, finden sich auch Konsolenneulinge mit der variablen Steuerung leicht zurecht und landen rasch erste Siege. Konamis NBA In The Zone 2 ist ein Titel, der durch seine Liebe zum Detail und durch seine überragende Spielbarkeit Tugenden aufzeigt, die manch anderem Hersteller beim Sprung von 16-Bit auf 32-Bit scheinbar verlorengegangen sind. Und sollten wir unserem Philipp Glauben schenken dürfen (was ich natürlich uneingeschränkt tue!), werden die Jungs von Konami mit J. League Perfect Striker für das N64 in Sachen Sportspiele erst so richtig auftrumpfen. Wir sind mehr als nur gespannt!




System: ...........PlayStation
Genre: .............Sportspiel
Spieler: ..................1-8
Level: ................entfällt
Besonderheiten: ....Memory Card, engl. Kommentare, Multi Tap

Hersteller: ............Konami
Entwickler: ............Konami
Testmuster: ...........Pagoda
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: ......US-Import
Ca. Preis: ............119,- DM

**9 von 10**

**Grafik** .................9
**Sound** .................8
**Gameplay** .................9

Holger Gößmann · Bastian Lurz



# X2 X2wei

**Einstiegshilfe**

Das Passwort zum 5. Level lautet 866141

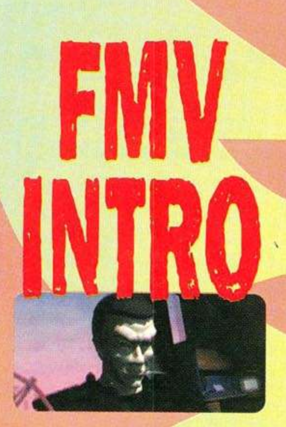

Die Smartbomb räumt alle Schüsse vom Bildschirm


Beim Asteroidengürtel ist gute Manövrierfähigkeit gefragt


32.000 Farben, hochauflösende Grafik und trotzdem schlecht


Der 5. Endgegner in voller Pracht

**FMV INTRO**













Endlich mal wieder ein 2D-Shooter, der keine aufgewärmte Oldiebrühe ist oder der lieblos inszenierte Nachfolger eines mittelmäßigen Ballerspiels, das schon Ende der 80er Jahre nur für Gähnen am Joypad sorgte. So dachte ich, als mir X2 von Team 17 in die Hände fiel. Von einem ellenlangen und wirklich beeindruckenden Renderintro in meiner Vermutung bestätigt, startete ich voller Vorfreude das Programm, in dem es drei Raumschiffe zur Auswahl gibt, die alle in den Kategorien Speed und Power klassifiziert sind. X2 ist das klassische 2D-Shoot'em Up, das sowohl das horizontale als auch das vertikale Scrolling beinhaltet. Die Hintergrundstory beschränkt sich auf ein angenehmes "alle wegpusten oder selbst in der Hölle schmoren" (Auszug aus der Anleitung). Im Spiel selbst können die anrollenden Feindesformationen mit Laser, Ripple, Plasma, Beam, Flamer oder Twin beseitigt werden, die noch mit verschiedenen anderen Schmankerln verfeinert werden können. Für die ersten fünf Level existiert ein Paßwort, welches immer am Ende einer Stage bekanntgegeben wird.

## Peinlich

X2 holt auch den hartgesottensten Shooterfan wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Anscheinend haben die Firmen einfach keine Lust mehr, 2D-Ballerspiele anständig zu entwickeln. Wie sonst ist es zu erklären, daß Team 17 zwar ein nettes Grafikdemo für die heimische Station abliefert, aber vergißt, das Spiel auch mit in das Programm einzubringen. Und dabei müßte doch die ganze Spielewelt spätestens seit dem dritten Teil eines martialischen Indexprüglers und den zwei superschlechten Rise of the Robots-Teilen wissen, daß mit netter Optik allein kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist. Bei X2 sind Heerscharen von Gegnern gleichzeitig auf dem Screen, die sich in nie dagewesener Monotonie, durch ein Parallax-Labyrinth von Grafikeffekten und Objekten auf den Spieler zubewegen und ihm trotz intensiven Beschusses mit dem Laser der höchsten Ausbaustufe incl. aller Extras seinen Energiebalken dezimieren. Nein, danke! Niemandem, nicht einmal dem hartgesottensten Ballerfreak, kann ich diese Perle der Peinlichkeit empfehlen. Team 17 hingegen rate ich, erstmal ein Game zu entwerfen und dann die Grafik dazu zu entwickeln, - nicht umgekehrt.

| | |
|---|---|
| System: | PlayStation |
| Genre: | Shoot'em Up |
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 6+ |
| Besonderheiten: | Paßwort |
| Hersteller: | Ocean |
| Entwickler: | Team 17 |
| Testmuster: | Laguna |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

**3 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 2 |

>>NotHinG is PErfeCt!<<

# Perfect Weapon


Riesige Räume werden schnell zu Kampfarenen


Wird Blake in die Enge getrieben, ist sein Aktionsradius oft eingeschränkt

## Einstiegshilfe

**Bevor Ihr Euch auf die ersten Gegner stürzt, solltet Ihr die wichtigsten Moves im Schlaf beherrschen. Essentiell und effektiv ist der Fußfeger (L1+X) und der Jump Kick (R1+X), während Faustschläge oder komplizierte Kombos oftmals hängenbleiben und gekontert werden. Am Boden liegende Gegner antworten oft mit einem eingesprungenen Fußfeger, deshalb sollte man gerade bei vier Angreifern öfters mit einem Rückwärtssalto (2x unten) aus der Gefahrenzone springen. Kämpft niemals zu nahe an Wänden oder Hindernissen, da Blake sich dann nur schwer in Kampfrichtung ausrichten läßt. Sichert vor jeder heiklen Stelle und behaltet den Energiebalken im Auge.**

Captain Blake Hunter ist Agent der Earth Defense Force und Martial Arts-Weltmeister. Plötzlich befindet er sich in einer fremden Welt, die karg und eisig kalt ist, ohne zu wissen, wie er dorthin gelangt ist. Er wird von Wölfen und Affenmenschen angegriffen. Je weiter er auf dem Eismond vorstößt, desto mehr begreift er, daß eine unheimliche Macht ihn gekidnappt hat, um sich an seinen besonderen Fähigkeiten zu ergötzen. Er findet Transporter zwischen verschiedenen Dimensionen, mal hat er es auf einem Waldmond mit asiatisch anmutenden Kämpfern zu tun, dann bekämpft er Echsen- und Sauriermenschen. Insgesamt begegnet der Colonel einem Dutzend aggressiver Wesen, die ihm alle nach dem Leben trachten.

Wie es im Augenblick (leider) Mode zu sein scheint, blendet auch Perfect Weapon, anstatt zu scrollen, zwischen den verschiedensten Blickwinkeln hin und her, was während eines Gefechts sehr nervig sein kann.

Blake stolziert oder rennt hübsch animiert durch die Screens, läßt sich allerdings auch vom kleinsten Hindernis aufhalten. Bspw. sind die Eisschollen im ersten Level oftmals mit kleinen Rissen versehen, an denen er mit dem Kommentar "No way!" hängenbleibt. Erst ein Druck auf die Sprungtaste kann Abhilfe schaffen. Sobald ein feindliches Wesen auf dem Bildschirm erscheint, schaltet Blake automatisch in einen Kampfmodus um, der die Tasten völlig neu belegt, was gerade beim Stiftengehen sehr nervig ist, da die Rennfunktion umständlich umprogrammiert wurde. Sein Beat'em Up-Repertoire muß sich vor guten Prügelspielen nicht verstecken, Blake kann sogar im Laufe des Spiels neue Moves erlernen.

## Not perfect, no way!

Perfect Weapon hat einige echte Fehler, die diesem eigentlich wirklich gelungenen Titel nur eine glatten 5-Punkte-Wertung einbringen.

Oftmals blendet die Kamera vom Kampfgeschehen weg, man hört nur noch dumpfe Schläge im Hintergrund, während die Energie flöten geht.

Der Energiebalken sinkt permanent, auch wenn Blake nur herumläuft und sucht. Es gibt zwar genügend Healthpoints, doch gerade nach einem knapp besiegten Endgegner kann es passieren, daß die durchtrainierte Kampfmaschine Blake, noch bevor er zum Ausgang kommt, zusammenklappt. Hat man nicht rechtzeitig zwischgespeichert, ist großes Fluchen und ein zerschmettertes Joypad vorprogrammiert.

Es kommen an neuralgischen Punkten unglaubliche Gegnermassen auf Blake zu, jeweils vier greifen gleichzeitig an, was technisch toll umgesetzt ist; jedoch fällt, sobald man einen von ihnen besiegt hat, fast immer sofort der Nachfolger von der Decke. Ich habe im leichtesten Schwierigkeitsgrad schon bis zu vier Gegnerwellen in einem Raum zurückschlagen müssen. Bei dem Energiebalkensystem wahrlich eine höchst einfältige Idee der Programmierer. Außerdem ist die Steuerung mehr als nur hakelig. Schade um den schönen Titel.


Viel Spaß beim Kampf aus dieser ...


... oder dieser Perspektive




System: ........... PlayStation
Genre: ..... Beat'em Up Adventure
Spieler: ................... 1
Level: ..................... 12
Besonderheiten: .... Memory Card

Hersteller: ....... Electronic Arts
Entwickler: .............. ASC
Testmuster: ....... Order in Time
Tel.: 0711 / 613 758
Veröffentlichung: ...... US-Import
Ca. Preis: ........... 119,- DM

**5 von 10**

**Grafik** .................. 7
**Sound** .................. 5
**Gameplay** .............. 4

Julian Ossent • Stephan Girlich

# Last Dynasty

## Einstiegshilfe

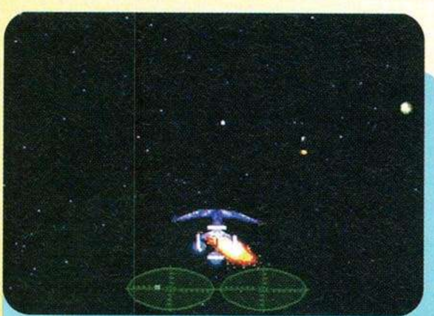
**Scheut keinen Kampf Mann gegen Mann, anders als bei WC III habt Ihr gute Chancen zu überleben. Achtet auf die Mission-Briefings, manchmal sollten bestimmte Objekte nicht zerstört werden. Wenn die Steuerung vom Gegner manipuliert wird, lenkt äußerst vorsichtig, um Euer Ziel nach wie vor im Auge zu behalten.**




**Ist ein Raumschiff zerstört, erscheint ein gelb-rötlicher Schimmer**




**Jetzt nur schnell abgedrückt, und der Gegner ist Geschichte**



**Die Außenansicht ist nicht nur häßlich, sondern auch noch unspielbar**



**Die Mission-Briefings sind äußerst knapp und wenig attraktiv aufgemacht**



**Manchmal ist es möglich, zwischen mehreren Einsätzen auszuwählen. Hier gilt es bspw., die drei Planeten in beliebiger Reihenfolge abzufliegen**

Weltraumballereien à la Wing Commander erfreuen sich immer noch großer Beliebtheit, deshalb läßt Sierra ihren Clone des Klassikers jetzt in unsere Galaxie eintreten. Die Story kurz umrissen: Mel, der Sohn des Herrschers der letzten Dynastie wurde vom besten Freund des Monarchen auf der Erde großgezogen. Da jedoch Iron, ein übler Zeitgenosse, auf dem besten Wege ist, das Universum zu erobern, schickt Papi ein Raumschiff, um den nichtsahnenden Sohnemann zu sich zu holen und die drohende Vernichtung doch noch abzuwenden. Kaum hat man das unbekannte Vehikel betreten, startet der Autopilot, und die erste Ballersequenz beginnt. In bester Wing Commander-Manier müssen nun zahlreiche Missionen abgeflogen werden, nur unterbrochen von einer jeweils äußerst knappen Einsatzbesprechung, prachtvolle Videosequenzen wie beim großen Vorbild sucht man vergebens. Während des Fluges stehen Euch zwei Perspektiven zur Verfügung, eine aus dem Cockpit mit allen Anzeigen wie Radar, Schilden und Waffensystemen, sowie eine Außenansicht ohne jegliche Navigationshilfen. Nicht immer gilt es, nur alle Gegner ins Piloten-Nirwana zu schicken, teilweise müßt Ihr bestimmte Schiffe am Leben lassen und die Eskorte vernichten, um dem verbliebenen Frachter dann auf seinem Kurs zu folgen. Raumschiffe abschießen ist der eine Teil von Last Dynasty, im anderen gilt es, ähnlich einem Adventure, auf einer Kampfstation Gegenstände einzusammeln und an anderen Orten zu benutzen, um so einen Clone dingfest zu machen. Die Grafik ist hierbei gerendert, und es ist dem Spieler ausschließlich möglich auf vorgegebenen Bahnen von Ort zu Ort zu gelangen, was als wenig erbauliche Sequenz abläuft. Die Rätsel beschränken sich normalerweise auf simples Ausprobieren, aufgrund der wenigen zu findenden Items ist leider schnell die Luft raus. Nach jedem Einsatz und jederzeit während des Adventure-Parts könnt Ihr entweder auf der Memory-Card abspeichern, oder Ihr erhaltet ein Paßwort.

## Voll daneben

Was sich die Damen und Herren von Sierra gedacht haben, als sie diesen Titel auf den Markt brachten, ist mir ein echtes Rätsel. Eine grottenschlechte Story, überzeugend miserabel in schwachsinnigen Dialogen rübergebracht von völlig untalentierten Schauspielern (noch dazu in selten dagewesen schlechter Videoqualität), einfaltslose Missionen mit ungeschickt fliegenden Gegnern und keineswegs zum Hinschauen animierender Grafik, die bei mehreren Objekten gewaltig in die Knie geht, garniert mit einem Soundtrack der Marke Schnarch - wenigstens eines kann man feststellen: konsequent versagt. Auch der Adventure-Part macht hier keine Ausnahme: Das langwierige Herumlaufen auf vorgegebenen Bahnen in technisch nicht unbedingt erstklassigen Rendersequenzen wird nur selten mal von einem simplen Rätsel unterbrochen. Wer jemals die Klasse, sowohl grafisch als auch spielerisch, eines Wing Commander III auf seiner PlayStation erleben durfte, wird für Last Dynasty nicht mal ein müdes Lächeln übrig haben, deswegen mein Rat: Finger weg!

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Sierra |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | Coktel Vision |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Sierra |
| Level: | entfällt | | |
| Besonderheiten: | Memory-Card, Paßwort | Veröffentlichung: | Januar |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**2 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **3** |
| **Sound** | **3** |
| **Gameplay** | **3** |

Holger Gößmann • Stefan Hellert

# Nanotek Warrior

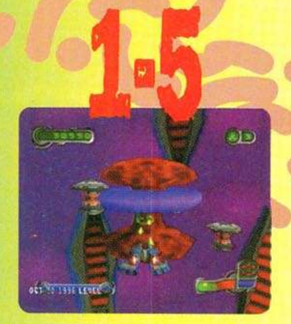


Die Endgegner vergehen in einem atemberaubenden Feuerwerk



Um Hindernissen auszuweichen, könnt Ihr auch springen

## Level-endgegner 1-5











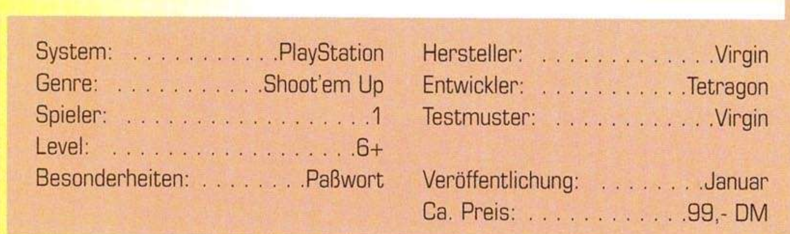
Wer erinnert sich nicht an Ataris Comebackversuch mit dem Jaguar? Die angebliche Raubkatze unter den Next Generation-Konsolen entpuppte sich aber leider nur als Schoßkätzchen mit stumpf gefeilten Krallen. Einen der wenigen Hits dieser Konsole bescherte uns Jeff Minter mit Tempest 2000, dessen PlayStation-Pendant in dieser Ausgabe ebenfalls vorgestellt wird. Nanotek Warrior erinnert aber ebenfalls an dieses Machwerk. Das neuste Virgin-Game spielt nämlich auch auf einer Röhrenfläche. Inner- und außerhalb der Pipe steht der wendige Abfangjäger zahlreichen Gegnern gegenüber. Diese können durch den normalen Laser, der temporär durch Extras zusätzlich aufgemöbelt werden kann, oder durch eine Smartbomb, von denen es viele verschiedene Arten gibt, vom Bildschirm gefegt werden. Des weiteren hat der Fighter eine Sprungfunktion, mit der er unumgehbare Hindernisse einfach unter sich lassen kann. Denn Nanotek Warrior begnügt sich nicht nur mit dem reinen Shooterelement, sondern hat auch zahlreiche Geschicklichkeitsprüfungen, wie beispielsweise drehende Hindernisse, in das Game reingepackt. Wird der Fighter von einem Schuß getroffen oder rammt ein Hindernis, wird die Energieleiste in Mitleidenschaft gezogen.

### Innovativ

Das ist es, was das Shooter-Genre braucht. Neue Ideen oder neue Interpretationen des alten Spielprinzips. Nanotek Warrior hat sich Jeff Minters Röhrenshooteridee zu Nutzen gemacht und ein durchaus innovatives Game auf die Beine gestellt, ohne dabei die altbewährten Ballerelemente außer acht zu lassen. Die Grafik ist flott, ruckelfrei und wird nur gelegentlich von Pop up's gestört; die Steuerung ist direkt und läßt zu jeder Zeit ein gekonntes Ausweichmanöver zu, falls man die Feinde bzw. Hindernisse sieht. Das ist nämlich das große Manko dieses Spiels. Durch Kuppen und Täler im Röhrenverlauf geht die Übersichtlichkeit an einigen Stellen fast gänzlich verloren, was sich sofort in einen Energieverlust niederschlägt. Shooterfans können aber trotzdem getrost mal ein Proberündchen riskieren, denn Nanotek Warrior ist allemal besser als der Einheitsbrei der 2D-Ballerspiele, der vor allen Dingen als japanischer Import derzeit zu haben ist.



Bonusrunden sind ebenfalls enthalten



| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Virgin |
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | Tetragon |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Virgin |
| Level: | 6+ | | |
| Besonderheiten: | Paßwort | Veröffentlichung: | Januar |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 7 |




# Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

10.00-18.30, Samstag: 10.00-13.00

**Laden und Versand**

## PLAYSTATION

| Titel | Preis |
|---|---|
| Playstation d | 379,90 |
| Playstation inkl Umbau | 459,90 |
| Mad Catz Lenkrad & Ped. | 149,90 |
| Umbauchip m. Anleitung | 49,90 |
| Action Replay - Game Buster - d | 79,90 |
| Analog Joystick Sony | 129,90 |
| Antennen Kabel | 49,90 |
| Ascii Pad d | 69,90 |
| Cobra Joystick | 69,90 |
| Gun z.B. f. Die Hard | 79,90 |
| Joypad (original) d | 55,90 |
| Joypad Dauerfeuer | 29,90 |
| Joypad Just | 39,90 |
| Joypad Verlängerung | 19,90 |
| Link-Kabel | 39,90 |
| Memory Card | 39,90 |
| Memory Card 8 fach | 79,90 |
| Multi Tap d | 65,90 |
| Namco Necon Controller | 89,90 |
| RGB Kabel | 39,90 |
| Tasche für Playstation | 29,90 |
| Actua Golf d | 89,90 |
| Adventure of Lomax d | 89,90 |
| Andretti Racing d | 79,90 |
| Alien Triology eu | 79,90 |
| Allied General us | 99,90 |
| Air Combat d | 59,90 |
| Agile Warrior | 79,90 |
| Aquanauts Holiday d | 89,90 |
| Area 51 us | 119,90 |
| Assault Rigs d | 79,90 |
| A-Train d | 99,90 |
| Baphomets Fluch eu | 89,90 |
| Beyond the Beyond us | 99,90 |
| BigHurt Baseball d | 79,90 |
| Blam ! Machine Head d | 79,90 |
| Blast Chamber us | 79,90 |
| Blast Chamber d | 79,90 |
| Blazing Dragon's us | 89,90 |
| Blazing Dragon's dt | 79,90 |
| Bubble Bobble Collection d | 79,90 |
| Burning Road dt | 79,90 |
| Casper d | 69,90 |
| Cheesy d | 79,90 |
| Chessmaster 3d | 69,90 |
| Chronicles of the Sword us | 99,90 |
| Command & Conquer d | 99,90 |
| Contra us | 109,90 |
| Cool Spot III dt | 89,90 |
| Crash Bandicoot dt | 99,90 |
| Cybersled d | 79,90 |
| Cyberia d | 79,90 |
| Darkforces us | 109,90 |
| Darkstalkers d | 79,90 |
| Davis Cup Tennis '97 d | 89,90 |
| Deception us | 109,90 |
| Defcon 5 d | 69,90 |
| Descent d | 69,90 |
| Destruction Derby 2 us | 109,90 |
| Disc World komp. deutsch | 79,90 |
| Disruptor d | 79,90 |
| Earthworm 2 dt | 69,90 |
| Extreme Games d | 89,90 |
| Extreme Pinball d | 79,90 |
| Fade to Black d | 79,90 |
| Fifa Soccer '97 | 79,90 |
| Firo & Klawd d | 89,90 |
| Floating Runner d | 79,90 |
| FORMULA ONE d | 99,90 |
| Foxhunt us | 89,90 |
| Galaxian 3 d | 79,90 |
| Galaxy Fight d | 69,90 |
| Gex d | 89,90 |
| Goalstorm d | 89,90 |
| Gridrunner us | 89,90 |
| Gunship d | 89,90 |
| Hi Octane d | 39,90 |
| Hyper Match Tennis d | 79,90 |
| Impact Racing d | 79,90 |
| In the Hunt d | 69,90 |
| Inter. Track & Field d | 99,90 |
| Iron & Blood d | 79,90 |
| Ironman d | 79,90 |
| Jetmoto us | 99,90 |
| Johnny Bazookatone d | 69,90 |
| John Madden Football 97 d | 89,90 |
| Jumping Flash 2 d | 89,90 |
| Jupiter Srike d | 69,90 |
| Kart Duel d | 79,90 |
| King's Field d | 99,90 |
| Konami Open Golf d | 79,90 |
| Legacy of Kain us | 99,90 |
| Lemmings 3 D | 89,90 |
| Lone Soldier d | 69,90 |
| Magic Carpet d | 79,90 |
| Motortoon 2 d | 89,90 |
| Myst d | 89,90 |
| Namco Museum Vol 1 d | 89,90 |
| Namco Museum Vol 2 d | 79,90 |
| Nascar Racing US | 89,90 |
| NBA Live d | 69,90 |
| NBA TE | 59,90 |
| NBA In the Zone d | 79,90 |
| Necrodome d | 89,90 |
| Need for Speed d | 79,90 |
| NHL '97 EA eu | 89,90 |
| NHL Powerplay us | 99,90 |
| NFL Gameday d | 89,90 |
| Novastorm d | 49,90 |
| Olympic Soccer d | 79,90 |
| Olympic Summer Games d | 79,90 |
| Parodius d | 69,90 |
| Pandemonium us | 109,90 |
| Pandemonium d | 89,90 |
| Penny Racers d | 89,90 |
| Pete Sampras Tennis dt | 79,90 |
| PGA '96 d | 59,90 |
| PGA Tour '97 d | 79,90 |
| Primal Rage d | 49,90 |
| Pro Pinball d | 79,90 |
| Project Overkill dt | 89,90 |
| Philosoma d | 79,90 |
| Po'ed | 89,90 |
| Puzzle Bobble 2 d | 69,90 |
| Raiden Project d | 69,90 |
| RAN Soccer d | 79,90 |
| Raging Skies d | 99,90 |
| Resident Evil dt unzens. | 89,90 |
| Returnfire dt | 79,90 |
| Rise of the Robots 2 d | 79,90 |
| Ridge Racer d | 69,90 |
| Ridge Racer Revolution d | 99,90 |
| Road Rash d | 79,90 |
| Samurai Showdown 3 us | 109,90 |
| Shell Shock d | 69,90 |
| Shockwave Assault d | 69,90 |
| Sim City 2000 d | 79,90 |
| Skeleton Warrior d | 69,90 |
| Slam & Jam d | 89,90 |
| Soviet Strike dt | 89,90 |
| Space Hulk d | 89,90 |
| Starblade Alpha d | 89,90 |
| Star Gladiator d | 79,90 |
| Starfighter 3000 d | 89,90 |
| Streetfighter Alpha d | 69,90 |
| Streetracer dt | 79,90 |
| Striker d | 49,90 |
| Supersonic Racers d | 79,90 |
| Tekken 2 dt | 99,90 |
| Thunderhawk eu | 59,90 |
| Time Commando d | 89,90 |
| Tobal No. 1 us | 99,90 |
| Tomb Raider dt | 89,90 |
| Top Gun Fire at Will d | 99,90 |
| True Pinball | 89,90 |
| Tunnel B1 d | 79,90 |
| Twisted Metal d | 89,90 |
| View Point d | 59,90 |
| Virtual Golf d | 69,90 |
| Warhammer us | 99,90 |
| Wipeout 2097 d | 99,90 |
| William's Arcade Classic d | 69,90 |
| World Cup Golf d | 59,90 |
| Worms d | 79,90 |
| WWF Arcade d | 79,90 |
| X -2d | 79,90 |
| X-Com 2 dt | 89,90 |
| Zero Devide d | 69,90 |

## SATURN

| Titel | Preis |
|---|---|
| Saturn d | 429,90 |
| Saturn + Sega Ralley d | 499,90 |
| Joypad | 49,90 |
| Cobra Joystick | 69,90 |
| Action Replay - Game Buster - | 89,90 |
| Backup Ram | 99,90 |
| Alien d | 79,90 |
| Alien eu | 89,90 |
| Alone in the Dark 2 | 89,90 |
| Batman Forever Coin op d | 79,90 |
| Blackfire d | 79,90 |
| Blam ! Machine Head d | 79,90 |
| Blazing Dragons d | 89,90 |
| Breakpoint Tennis d | 79,90 |
| Bubble Bobble Coll. d | 79,90 |
| Clockwork Knight 2 | 69,90 |
| Creature Shock jp. | 99,90 |
| Command & Conquer d | 99,90 |
| Daytona d | 49,90 |
| Daytona CE d | 99,90 |
| Darkstalker 2 Nightwarrior d | 89,90 |
| Defcon 5 d | 79,90 |
| Destruction Derby d | 79,90 |
| Discworld d | 69,90 |
| Exhumed d | 89,90 |
| Earthworm Jim 2 d | 89,90 |
| FIFA '96 d | 69,90 |
| Fighting Vipers dt | 79,90 |
| Galaxy Fight d | 69,90 |
| Galactic Attack d | 79,90 |
| Ghenwars d | 89,90 |
| Guardian Heroos us | 69,90 |
| Highway 2000 d | 79,90 |
| Impact Racing d | 79,90 |
| Iron Storm us | 109,90 |
| Iron Man X d | 79,90 |
| Jewels of Oracle d | 79,90 |
| John Madden '97 | 79,90 |
| Johnny Bazookatone d | 69,90 |
| Keio 2 d | 79,90 |
| Lemmings d | 79,90 |
| Magic Carpet | 79,90 |
| Mansion of Hidden Souls d | 49,90 |
| NBA Action d | 79,90 |
| NFL Quarterback Club '97 d | 79,90 |
| NHL Allstars d | 49,90 |
| Nights + Analog Pad d | 129,90 |
| NBA TE d | 59,90 |
| Olympic Soccer d | 79,90 |
| Panzer Dragoon d | 49,90 |
| Panzer Dragoon 2 d | 89,90 |
| Parodius Deluxe d | 49,90 |
| Primal Rage d | 89,90 |
| Pro Pinball d | 69,90 |
| Puzzle Bobble 2 jp | 69,90 |
| Rayman us | 99,90 |
| Revolution X d | 79,90 |
| Rise of Robots 2 | 69,90 |
| Roadrash d | 89,90 |
| Sea Bass Fishing d | 79,90 |
| Shellshock d | 69,90 |
| Shining Wisdom d | 79,90 |
| Shinobi X | 49,90 |
| Slam & Jam | 89,90 |
| Skeleton Warrior d | 69,90 |
| Sonic 3D Blast us | 89,90 |
| Space Hulk d | 79,90 |
| Starfighter 3000 d | 89,90 |
| Streetfighter Alpha d | 69.90 |
| Striker | 79,90 |
| Themepark d | 59,90 |
| Tilt d | 69,90 |
| Tomb Raider dt | 89,90 |
| Toshinden d | 89,90 |
| True Pinball d | 69,90 |
| Ultimate MK 3 d | 69,90 |
| Virtua Cop 2 m. Gun d | 129,90 |
| Virtua Fighter Kids jp | 59,90 |
| Virtual Golf d | 89,90 |
| Virtua Gun d | 89,90 |
| Virtua Racing d | 49,90 |
| Wipe Out d | 59,90 |
| World Advanced Military 2 jp | 79,90 |
| World Wide Soccer 97 | 89,90 |
| World Cup Golf d | 69,90 |
| WWF Arcade Game | 69,90 |
| X - Men d | 69,90 |

## SUPER NES

| Titel | Preis |
|---|---|
| Joypad/Dauerfeuer | 19,90 |
| Megamaster Joystick | 39,90 |
| J. Verlängerung | 19,90 |
| 5 Spieler Adapter | 49,90 |
| 50/60 Hz Adapter | 29,90 |
| Infrarot Pad Hyperbeam | 39,90 |
| Actraizer 2 eu | 49,90 |
| Adventure Island 2 d | 39,90 |
| Alien 3 d | 49,90 |
| Asterix & Obelix d | 89,90 |
| Axlay eu | 39,90 |
| Battleclash eu | 39,90 |
| Batman Forever dt | 69,90 |
| Battletank 2 eu | 69,90 |
| Battletoads Doubledragon eu | 49,90 |
| BC Kid d | 39,90 |
| Beavis & Butthead d | 39,90 |
| Big Hurt Baseball d | 49,90 |
| Big Sky Trooper d | 49,90 |
| Blackhawk eu | 69,90 |
| Bubsy d | 49,90 |
| Bugs Bunny eu | 69,90 |
| Breath of Fire 2 DA | 99,90 |
| Civilization us | 139,90 |
| Clayfighter 2 eu | 59,90 |
| Claymates eu | 39,90 |
| Crazy Chase d | 39,90 |
| Cutthroat Island | 39,90 |
| Daze before Christmas d | 49,90 |
| Deep Space Nine d | 99,90 |
| Donkey Kong Country eu | 89,90 |
| Donkey Kong Country 2 eu | 99,90 |
| Donkey Kong Country 3 d | 139,90 |
| Dropzone eu | 39,90 |
| Dschungelbuch eu | 49,90 |
| Earthworm Jim 2 eu | 69,90 |
| Flashback d | 69,90 |
| Flintstones eu | 69,90 |
| Frantic Flea d | 49,90 |
| Ghoulpatrol d | 29,90 |
| Hebereke Popoitto d | 29,90 |
| Hulk d | 39,90 |
| Humans d | 59,90 |
| Hungry Dinosaurs d | 69,90 |
| Hurricanes d | 29,90 |
| Illusion of Time d | 119,90 |
| Illusion of Time eu | 49,90 |
| Izzy's Quest d | 79,90 |
| James Pond 3 d | 39,90 |
| John Madden '95 d | 49,90 |
| Judge Dredd eu | 49,90 |
| Justic League d | 49,90 |
| King Arthurs World eu | 69,90 |
| Kirby's Ghost Trap d | 69,90 |
| Kirby's Dream Course d | 79,90 |
| Kirby's Fun Park d | 119,90 |
| Looney Toons Factory d | 39,90 |
| Lufia 2 us | 139,90 |
| Mario Allstars d | 59,90 |
| Mariokart dt | 59,90 |
| Megaman X eu | 49,90 |
| Megaman 7 dt | 89,90 |
| Metroid eu | 59,90 |
| Mickey & Minnie d | 89,90 |
| Micro Machines 2 eu | 89,90 |
| Mighty Max d | 39,90 |
| NBA live '96 d | 99,90 |
| NFL Quaterback d | 39,90 |
| NHL Hocky '96 d | 99,90 |
| On the Ball d | 39,90 |
| Pagemaster eu | 39,90 |
| PGA '96 d | 79,90 |
| Pop'n Twinbee d | 49,90 |
| Powerdrive dt | 49,90 |
| Primal Rage eu | 69,90 |
| Prince of Persia eu | 49,90 |
| Probotector eu | 49,90 |
| Punch Out d | 39,90 |
| Revolution X d | 49,90 |
| Run Saber eu | 69,90 |
| Schlümpfe eu | 69,90 |
| Shaq Fu d | 49,90 |
| Simcity eu | 59,90 |
| Soulblazer eu | 69,90 |
| Sonic Blastman d | 69,90 |
| Spindizzy World eu | 49,90 |
| Spirou eu | 99,90 |
| Stargate d | 49,90 |
| Startreck Deep Space 9 d | 99,90 |
| Streetfighter Alpha 2 d | 139,90 |
| Terminator 2 d | 49,90 |
| Terranigma d | 119,90 |
| Tetris & Dr. Mario d | 69,90 |
| Themepark d | 119,90 |
| Timeslip eu | 29,90 |
| Time Cop eu | 39,90 |
| Tiny Toons d | 39,90 |
| Tim in Tibet d | 89,90 |
| Tom & Jerry d | 69,90 |
| Turbo Toons d | 49,90 |
| Turrican 2 eu | 49,90 |
| Urban Strike d | 59,90 |
| Vortex d | 39,90 |
| Warlock d | 39,90 |
| Waterworld d | 79,90 |
| Weaponlord eu | 79,90 |
| World Master Golf d | 49,90 |
| WWF Raw inkl. Video d | 49,90 |
| Zelda dt | 69,90 |
| Zombies d | 39,90 |

## NINTENDO 64

| Titel | Preis |
|---|---|
| Cruisin USA | 189,90 |
| Killer Instinct Gold | 199,90 |
| Saint Andrews Golf | 189,90 |
| Shadow of the Empire | 189,90 |
| Wayne Gretzky Hockey | 159,90 |

## MEGA DRIVE

| Titel | Preis |
|---|---|
| 6 Button Infrarot Joypad | 49,90 |
| Joypad Verlängerung | 9,90 |
| Addam's Family d | 39,90 |
| Aero the Acrobat 2 d | 29,90 |
| Aliensoldier d | 49,90 |
| Andre Agassi Tennis d | 39,90 |
| Arcade Classic Collection d | 69,90 |
| Arch Rivals d | 29,90 |
| Arrowflash d | 29,90 |
| Atomic Runner d | 29,90 |
| Balljacks d | 29,90 |
| Ballonboy | 19,90 |
| Ballz d | 29,90 |
| Batman Return d | 19,90 |
| Battletoads d | 29,90 |
| Battlefrenzy d | 39,90 |
| Big Hurt Baseball d | 49,90 |
| Bill Walsh d | 19,90 |
| Bonkers d | 49,90 |
| Captain Planet d | 19,90 |
| Castlevania d | 29,90 |
| Chakan d | 19,90 |
| Chiki Chiki Boy d | 29,90 |
| Chuck Rock 2 d | 49,90 |
| Cool Spot us o. Verp. | 9,90 |
| Comix Zone d | 49,90 |
| Corporation d | 19,90 |
| Crudedudes d | 29,90 |
| Cyborg Justice d | 29,90 |
| Deep Space 9 d | 49,90 |
| Dino Dini Soccer d | 39,90 |
| Disney Collection d | 49,90 |
| DJ Boy d | 19,90 |
| Donald D. in Maui Maui | 49,90 |
| Dracula | 39,90 |
| Dragons Revenge d | 49,90 |
| Dr. Robotnik d | 49,90 |
| Dschungelbuch d | 79,90 |
| Dynamite Headdy d | 39,90 |
| Earth Defense eu | 19,90 |
| Earth Worm Jim 2 d | 69,90 |
| Ecco 2 d | 49,90 |
| Ex Mutants d | 19,90 |
| Fever Pitch d | 49,90 |
| Fifa '96 d | 89,90 |
| Fifa '97 d | 109,90 |
| Flink d | 49,90 |
| Galahad d | 29,90 |
| Garfield | 49,90 |
| Generations Lost d | 29,90 |
| Grand Slam Tennis d | 49,90 |
| Gynoug d | 29,90 |
| Izzy's Quest d | 69,90 |
| Joe Montana d | 29,90 |
| John Madden '97 d | 109,90 |
| Justice League d | 29,90 |
| King of Monsters d | 39,90 |
| Landstalker komp. deutsch | 49,90 |
| Lawnmower Man d | 29,90 |
| Lemmings d | 39,90 |
| Lemmings 2 d | 29,90 |
| Megaturrican d | 29,90 |
| Marsupilami d | 49,90 |
| Mega Swiv d | 49,90 |
| Mighty Max d | 29,90 |
| Mutant League Hockey d | 29,90 |
| Mystic Defender d | 29,90 |
| NBA TE d | 29,90 |
| NFL Quaterback d | 29,90 |
| NHL '96 d | 89,90 |
| NHL '97 d | 119,90 |
| Normy's Beach Babe d | 19,90 |
| Ottifanten d | 29,90 |
| Paws of Fury | 29,90 |
| Pete Sampras d | 39,90 |
| PGA Tour Golf III d | 49,90 |
| Phelios d | 29,90 |
| Pinoccio d | 89,90 |
| Pirate of Dark Water d | 49,90 |
| Pitfall d | 39,90 |
| Pocahontas | 89,90 |
| Primal Rage d | 69,90 |
| Premier L. Manager '97 d | 89,90 |
| Pro Move Soccer d | 19,90 |
| Puggsy d | 39,90 |
| Radical Rex d | 39,90 |
| Ranger X d | 29,90 |
| Real Monsters d | 39,90 |
| Revolution X d | 29,90 |
| Riskey Woods d | 29,90 |
| Ristar d | 39,90 |
| Robocop vs Terminator d | 29,90 |
| Rocket Knight Adv. d | 29,90 |
| Shaq Fu d | 49,90 |
| Skeleton Crew d | 29,90 |
| Skidmarks | 89,90 |
| Skitchin d | 19,90 |
| Slam Master d | 39,90 |
| Soleil komp. deutsch | 39,90 |
| Sonic 3D | 89,90 |
| Sparkster d | 29,90 |
| Sylvester & Tweety d | 39,90 |
| Talmit's Adventure d | 29,90 |
| Tazmania 2 d | 39,90 |
| Toe, Jam & Earl 2 d | 29,90 |
| Tournament Fighers d | 39,90 |
| Total Football dt | 49,90 |
| Toy Story d | 79,90 |
| Two Crude Dudes | 29,90 |
| Ultimate MK3 dt | 109,90 |
| Vermillion | 39,90 |
| Vectorman d | 49,90 |
| Virtual Fighter d | 89,90 |
| VR Troopers d | 49,90 |
| Wani Wani World I | 19,90 |
| Warlock d | 49,90 |
| Warpspeed d | 29,90 |
| Whac a Critter d | 19,90 |
| Worms d | 79,90 |
| Winterchallenge | 19,90 |
| Xenon 2 d | 29,90 |
| Zero the Kamikaze d | 29,90 |
| Zombies d | 29,90 |

**LIEFERBEDINGUNGEN**

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90

**X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074**

Internet: http://www.gamezone.de

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

# FIFA 97

## nEun 51EbEn

## Einstiegshilfe

**Um den FIFA-Torwart zu irritieren, zielt man am Besten auf die Mitte des Tors. Diese Schüsse läßt er weitaus lieber passieren, als hochkomplizierte Knaller in die Ecken. Um vor das Tor zu kommen, empfehlen sich lange Dribblings, schnelle Pässe und Schüße aus allen Positionen. Hohe Flanken in den Strafraum werden nur in den seltensten Fällen verwandelt. Kommen Flanken des Gegners in den eigenen Strafraum, sollte man den Ball mit der Brust stoppen, sich drehen und dann im freien Raum einen Befreiungsschlag vollführen. In der Halle sollte man sich nicht zuviele Fouls erlauben, denn der Schiri stellt bis zu drei von fünf Akteuren ohne mit der Wimper zu zucken vom Platz. Fouls am Torwart ziehen übrigens fast immer die rote Karte nach sich.**



**Beim Eckball wie auch bei allen anderen Schüssen aus ruhender Position, dreht man den Spieler zum Ball, um die Richtung zu bestimmen**



**Obwohl der Computerstürmer frei vorm leeren Tor steht, spielt er einen Querpass zum schlechter postierten Außenstürmer, der dann den Ball vertändelt**

In den siebziger Jahren war Borussia Mönchengladbach eine Macht. Fast jedes Jahr lieferten sie sich mit dem FC Bayern ein heißes Duell um die Meisterschale. In den Achtzigern und bis Mitte der neunziger Jahre hatte man in der "bel étage" der Bundesliga, sprich unter den ersten drei in der Tabelle, nicht mehr viel verloren, dennoch hielt man sich auf UEFA-Cup-Niveau. In der Saison 96/97 hat Gladbach noch kein einziges Auswärtstor erzielt und ist drauf und dran, in die zweite Liga durchgereicht zu werden. Warum ich das zum Besten gebe? Weil FIFA auch dereinst das unantastbar grandioseste Fußballspiel darstellte, mit jeder Neufassung aber mehr Schwächen offenbarte und schließlich, im letzten Jahr, vollends im Mittelfeld versumpfte. Außerdem habe ich in sämtlichen FIFA 97-Partien, die ich in den letzten Stunden spielte, kaum einen einzigen vernünftigen Kopfball zustande gebracht. Sollte man nun den Trainer, also mich, entlassen? Oder lieber die Manager, das wären dann die Programmierer, die mir diese Sportsmänner ans Bein gebunden hat. Doch alles von Anfang an.



**Auf dem Feld empfiehlt sich eine kompakte Raumdeckung**

## Warum FIFA nicht mehr FIFA ist

Auch wenn mich EA vielleicht für immer hassen wird, ich unterstelle im Falle FIFA Arbeitsverweigerung an der Konsolenkonvertierung.

***Beispiel Paß:*** einen langen, flachen Paß kann man immer spielen. Dieser kommt immer an und kullert wie von Geisterhand durch die gegnerischen Beine hindurch, als wären diese entmaterialisiert. Ein kleiner Makel, der absolut verschmerzbar wäre, wäre es der einzige.

***Beispiel hohe Bälle:*** gehören nun einmal dazu, deshalb hat der liebe Gott uns den Kopfball geschenkt. Leider aber nur den Computergegnern. Ich hämmerte gut drei Stunden auf den entsprechenden Tasten herum: einmal in der Sekunde, in der der Ball kam, dann immer früher und früher, dann hielt ich die Taste und ließ los, drückte in Intervallen, kombinierte mit dem Steuerkreuz, mit anderen Tasten, zertrat zum Schluß das Joypad. Sollten die Programmierer wirklich ein dynamisches Kopfballspiel eingebaut haben, so glaube ich das. Es wäre nur günstig, wenn mein Spieler seinen blöden Schädel auch irgendwann in Bewegung setzen könnte, ohne daß man zu einem



**Aus dieser Stürmerposition schießt man die einfachsten Feldtore: Abschlag-Kopfball-Tor**



Haltbare Schüsse sind fast immer drin

Der Torwart haut dem Stürmer die Pille auf den Schädel, worauf diese ins Tor springt




Die Turmperspektive liefert den besten Überblick




In bester Torjäger-Manier haut sich Köpke den Ball mit einem Seitfallzieher in den eigenen Kasten

## Bildfolge

Der Torwart schlägt die Pille ab, dieser fliegt durch die Halle, springt nochmal zwischen den verdutzten Stürmern auf und kullert neben dem erstarrten Goalie in die Kiste.

mysteriösen Zeitpunkt im Blindflug auf den Button drücken muß. Besonders frustrierend ist das übrigens in der Abwehr, wenn man den Computergegnern zuschauen muß, wie elegant sie sogar kurze, hohe Bälle weiterköpfen oder sogar einen Flankenball mit einem Fallrückzieher vollenden, während der eigene Spieler zur Salzsäule erstarrt daneben steht. Wenn die hochgelobte realistische Steuerung, die eine gewisse Verzögerung zwischen Tastendruck und Aktion miteinberechnet, nur ein Synonym für Schwammigkeit ist und vor allem ein Feature, welches den Computer nicht einschränkt, dann weiß ich nicht, wo hier der Sinn ist.

***Beispiel Torwart:*** Der Goalie hat ähnlich wie letztes Jahr seine lustigen, kleinen Aussetzer. Ein Rückpaß aus 30 Metern oder Kullerbälle vom Gegner verwirren den Polygonensportler oftmals, weshalb er diese gerne mit einer linkischen Bewegung in Richtung Tor passieren läßt. Außerdem ist es zwar nicht möglich, mit der Schußtaste auf das eigene Tor zu schießen, was ja kein Fehler ist, dafür haut sich der Trottel beim Abschlag die Murmel schon mal selbst ins Netz.

***Beispiel Schiedsrichter:*** der Mann in Schwarz spielt gerne Karten, gibt bei jedem zweiten Foul gelbe bzw. rote, stellt beim Hallenspiel bis zu drei von fünf Spielern vom Platz, und für ein Foul am Torwart, das aus der Aktion passiert, gibt er ebenfalls Rot. Wirft man sich den Einwurf selbst ins Aus, bekommt man wieder Einwurf zugesprochen.

***Beispiel Kommentatoren:*** Kalli Feldkamp spricht mit dem Emotionsgehalt einer Packung Schlaftabletten, die Samples werden oft unpassend eingesetzt. Im Spiel gibt's keine Dialoge, Poschmann kommentiert allerdings relativ ansprechend.

All diese Punkte sowie die teilweise enorm hirnlosen Mitspieler haben eigentlich in einer Neuauflage nichts verloren. Das Argument, EA Sports könne es nicht besser, wiederlegt die PC-Variante, die keinen der genannten Schwachpunkte, wohl aber den gleichen Markennamen aufweist.

## Ergebnisse

FIFA 97 ist weitaus schwächer als der Vorgänger. Angefangen bei der unglücklichen Tastenbelegung über die oben genannten Punkte bis hin zur fehlenden Aktualität bei den Vereinen und Spielernamen wurde lieblos agiert. Zwar ist eine Transfer-Option enthalten, doch wenn man schon mit dem Anhängsel "97" wirbt, sollte man auch konsequent sein. Unsere Hauptkritikpunkte sind "fehlende Dynamik zwischen Tastendruck und Aktion", "inkonsequente Umsetzung einer brillanten PC-Version mit Programmfehlern" und "Computergegner, die zeigen, wie es gehen sollte". Optisch und akustisch wird hohes Niveau geboten, auch das Spiel in der Halle ist bis auf die Fehler, die sich durchs ganze Spiel ziehen, gelungen. Doch leider lebt der Fußball nur vom Gameplay und nicht vom Namen, das demonstriert Mönchengladbach im Augenblick auch in der Bundesliga eindrucksvoll.

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | PlayStation | Hersteller: | Electronic Arts |
| Genre: | Sport | Entwickler: | EA Sports |
| Spieler: | 1-8 | Testmuster: | Electronic Arts |
| Level: | entfällt | | |
| Besonderheiten: | Memory Card, Multi Tap | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 6 |

Gunter Glos • Stephan Girlich

# Tempest X3

## iCKS 3rEI



Rechts oben seht Ihr die Drohne, die Euch bei der Verteidigung hilft



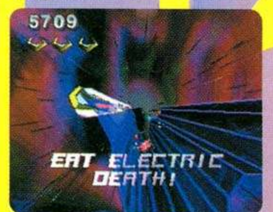
Gegner haben den oberen Spielrand erreicht. Falls Euch einer erwischt, zieht er Euch in die Tiefe. Setzt "Electric Death" ein



Hier seht Ihr die Morée Effekte, die auf die Flächen projeziert werden



In der PlayStation-Version werden die übergroßen Zahlen durch Transparenteffekte dargestellt



Mit "Electric Death" könnt Ihr Euren Kopf im letzten Moment noch aus der Schlinge ziehen. Alle Gegner werden eliminiert



Am Ende des Levels rast Ihr durch das Spielfeld hinaus. Paßt dabei auf die grünen Spikes am unteren Rand auf

Tempest X3 ist ein Remake des Atari Vektorautomaten von Dave Theurer aus dem Jahr 1981. Jeff Minter revolutionierte das Spiel 1993 auf Ataris Jaguar ohne die Grundidee zu verändern. Heraus kam dabei Tempest 2000, das damals die Fähigkeiten des Jaguars voll auszunutzen verstand. Auf Tempest X3 des Jahres 1996 konnte er laut seinen Aussagen keinen Einfluß nehmen. Leider wurde ihm nicht einmal ein Testexemplar zugesandt. Die Fangemeinde behauptet, daß Tempest X3, spielerisch wie auch grafisch, ein Rückschritt ist, da die geniale Darstellung der übergroßen Schriftzüge in Dot-Matrix durch Transparenteffekte ersetzt und der Schwierigkeitsgrad wie auch die Anzahl der Level gegenüber der Jaguar Version gesenkt wurde. Für alle, denen Tempest kein Begriff ist, eine kurze Erläuterung: Das Spiel ist ein reinrassiges Shoot'em Up, das auf einem imaginären Gitter gespielt wird. Der Spieler befindet sich in Form eines Geschützes am Rand dieser Fläche. Seine Aufgabe besteht darin, die herannahenden Objekte abzuschießen, bevor sie ihn erreichen. Um eine Angriffswelle zu überstehen, müssen alle Gegner abgeschossen werden. Neuerungen gegenüber der Urversion sind, daß die Flächen mit Schatteneffekten überzogen sind, aufgesammelte Boni in Form von herauszoomenden Schriftzügen angezeigt werden und eine fetzige Sprachausgabe das Spielgeschehen begleitet. Der Schwierigkeitsgrad steigt nicht wie in vielen anderen Shoot'em Ups stetig linear an, sondern wächst nach dem Prinzip des Sägezahns. d.h. leichteren Leveln folgen schwerere, um nach und nach eine Spitze zu erreichen und dann wieder etwas weiter unterhalb im Niveau mit der nächsten Steigerung zu beginnen.

### Tempest im neuen Gewand

Da das Grundprinzip von Tempest mit Spielen wie Robotron X, Defender oder Tetris gleichzusetzen ist, könnt Ihr Euch denken, daß es auf gesteigerte Konzentrationsfähigkeit und blitzschnelles Reaktionsvermögen ankommt. Musik, grafische Effekte, Boni und Sprachausgabe verschmelzen so zu einer Einheit, daß sie den Tempest-Spieler immer wieder vor neue nervenaufreibende Herausforderungen stellt. Das Gameplay, das Jeff Minter dem Spiel hinzugefügt hat, bleibt hier leider auf der Strecke. Wer Tempest 2000 auf dem Atari Jaguar sein eigen nennt, kann aufgrund der technischen Mängel auf die PlayStation-Version verzichten.

Neulinge, die auf effektvolle Grafik stehen und easy Gameplay bevorzugen, sollten Tempest X3 auf alle Fälle einmal Probe spielen. Durchaus interessant ist dieser Titel für Anhänger von Hard-Core Shoot´em Ups, die sich wie bei Robotron X mal wieder einen satten Adrenalin-Kick verpassen möchten.




System: . . . . . .PlayStation/Saturn
Genre: . . . . . . . . . . . .Shoot'em Up
Spieler: . . . . . . . . . . . . . . . . . .1-2
Level: . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .99
Besonderheiten: . . . .Memory-Card, Backup Booster, Paßwort

Hersteller: . . . . . . . . . . .Interplay
Entwickler: . . . . .High Voltage Soft.
Testmuster: . . . . . . . . . . .Pagoda 0208 / 823270
Veröffentlichung: . . . . . .US-Import
Ca. Preis: . . . . . . . . . . . .99,- DM

**7 von 10**

Grafik . . . . . . . . . . . . . . . . . . .7
Sound . . . . . . . . . . . . . . . . . . .8
Gameplay . . . . . . . . . . . . . . . .7

# MARO VIDEOSPIELE

**MARO in Reutlingen**
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

**MARO in Ulm**
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



## HARDWARE

| | |
|---|---|
| SONY PLAYSTATION dt. | DM 389,90 |
| SEGA SATURN dt. | DM 389,90 |
| SEGA SATURN dt. incl. Command & Conquer | DM 469,90 |
| N64 US./JP. RGB | DM 599,90 |
| NINTENDO 64 dt. | DM 399,90 ✻ |
| COBRA LIGHT GUN PSX/SATURN | DM 79,90 |

2XTREME 99,90

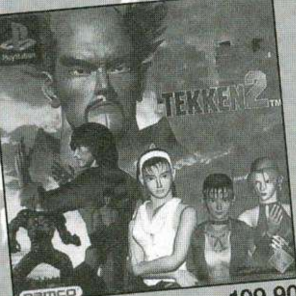
**49,90**
PSX PRIMAL RAGE DT.
PSX TOTAL ECLIPSE DT.
SATURN CYBERIA DT.
SATURN EUROSOCCER 96 DT.

**59,90**
PSX VIEW POINT DT.
SATURN SEGA RALLY US.
SATURN PRIMAL RAGE DT.
SATURN WWF ARCADE DT.

DESTRUCTION DERBY 2 109,90

**69,90**
PSX CYBERIA DT.
PSX BURNING ROAD DT.
PSX FIRO & KLAWD DT.
SATURN SEGA RALLY DT.
SATURN STARFIGHTER DT.
SATURN GUARDIAN HEROES DT.

**89,90**
PSX BAPHOMETS FLUCH DT.
PSX X-COM 2 DT.
PSX CHRONICLES OF THE SWORD DT.
PSX STAR GLADIATOR US.



TEKKEN 2 109,90

**99,90**
PSX TOMB RAIDER DT.
PSX PROJECT OVERKILL DT.
PSX RESIDENT EVIL DT.
PSX MEMORY CARD 360 BLOCKS
SATURN DAYTONA CCE DT.
SATURN VIRTUA COP 2 DT.

**119,90**
PSX TEMPEST US.
PSX PROBOTECTOR US.
SATURN DRAGON FORCE US.
SATURN DARK SAVIOR US.

**149,90**
PSX SOUL EDGE JP.
PSX RIDGE RACER 3 JP.
SATURN NIGHTS+ANALOG DT.
SATURN VIRTUA COP DT.



TWISTED METAL 2 99,90

## NEO GEO HARDWARE

| | |
|---|---|
| SINGLE SPEED (gebraucht) | DM 249,90 |

## NEO·GEO CD Spiele

| | |
|---|---|
| SUPER SIDEKICKS | DM 109,90 |
| CYBER LIP | DM 119,90 |
| LAST RESORT | DM 119,90 |
| SENGOKU 2 | DM 99,90 |
| KARNOV'S REVENGE | DM 99,90 |
| AEROFIGHTERS 3 | DM 139,90 |
| METAL SLUG | DM 139,90 |
| STREET HOOP | DM 129,90 |
| AGRESSORS OF D. KOMBAT | DM 99,90 |
| SAMURAI SHODOWN II | DM 99,90 |
| GALAXY FIGHT | DM 99,90 |
| KABUKI KLASH | DM 99,90 |
| KING OF FIGHTERS 95 | DM 99,90 |
| SAMURAI SHODOWN 3 | DM 99,90 |
| SAMURAI SHODOWN 4 | DM 139,90 |
| GOW CAIZER | DM 99,90 |
| ART OF FIGHTING 3 | DM 139,90 |
| NEO TURFMASTER | DM 99,90 |
| BRIKINGER-IRON CLAD | DM 139,90 |
| KING OF FIGHTERS 96 | DM 139,90 |
| KING OF FIGHTERS 94 | DM 39,90 |
| BUBBLE BOBBLE PUZZLE | DM 69,90 |
| KING OF MONSTERS 2 | DM 89,90 |
| RIDING HERO | DM 59,90 |
| BASEBALLSTARS | DM 59,90 |
| SAVAGE REIGN | DM 69,90 |
| VIEW POINT | DM 59,90 |
| FATAL FURY 3 | DM 79,90 |
| MUTATION NATION | DM 59,90 |
| ROBO ARMY | DM 99,90 |
| NINJA COMMANDO | DM 89,90 |
| CROSSED SWORD | DM 59,90 |
| PULSTAR | DM 69,90 |
| ALPHA MISSION II | DM 69,90 |
| NINJA COMBAT | DM 69,90 |
| SUPER SIDEKICKS 4 | DM 139,90 |
| KIZUNA ENCOUNTER | DM 139,90 |
| GHOST PILOTS | DM 69,90 |

## NEO GEO MODULE NEU

| | |
|---|---|
| SAMURAI SHODOWN 3 | DM 299,90 |
| SAMURAI SHODOWN 4 | DM 599,90 |
| KIZUNA ENCOUNTER | DM 599,90 |
| PULSTAR | DM 599,90 |

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER

SAMURAI SHODOWN 4 382 MEGABIT 139,90

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| JOYPAD US./JP. | DM 99,90 |
| MEMORY CARD DATAFLASH | DM 69,90 |
| PILOT WINGS 64 US. | DM 179,90 |
| CRUISN USA US. | DM 199,90 |
| MARIO 64 US. | DM 179,90 |
| SHADOWS OF THE EMPIRE US. | DM 199,90 |
| WAVE RACE 64 US. | DM 199,90 |
| SUPER MARIO KART 64 US. | DM 199,90 |

**Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.**

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

✻ Lieferbar ab 1. März 97, nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service!**

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**Königstraße 16** (geg. McDonald's) · **70173 Stuttgart**
**Telefon 07 11/22 14 22** · **Fax 07 11/22 14 25**
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

# BUG JUICE

Gunter Glos • Markus Appel

## Bug Too!



Die durch die Luft schwebenden Plattformen wurden aus dem ersten Teil als Jump´n Run Element übernommen

Mit diesen Schaltern könnt Ihr die einzelnen Ebenen rotieren lassen, um an das Extraleben im Hintergrund zu gelangen



Springt aus Eurem Loch, schnappt Euch den grünen Schleim und spuckt den feuerspeienden Drachen voll, bis er umkippt



Viel Spaß. Hier kommt Ihr nur mit dem richtigen Timing durch



Mrs. Bug in Action. Man spielt das Game horizontal und in den Raum hinein



Wenn Ihr diese Münze aufsammelt, erreicht Ihr einen Bonuslevel

Schaut Euch genau um. Es wimmelt nur so von Extraleben



Eine der megatückischen Stellen. Pfosten schnellen aus den Seitenwänden, ein Gegner rollt am Boden entlang und ein Energiebonus lockt schwebend in der Luft

In Bug Too! tritt die ganze Familie Bug an, um ihren Vertrag bei einem geldgierigen Filmproduzenten zu erfüllen. Ohne viel Zeit zu verlieren, verfrachtet man die drei in eine Limousine und braust mit quietschenden Reifen zu der Stätte ihres ersten Plots - der Friedhof.

Mr. Bug hat seine Eigenschaften gegenüber dem ersten Teil kaum verändert. Neue Qualitäten weist er nur beim Springen auf. Im Gegensatz zu ihm rennt die aufgestylte Mrs. Bug einen Deut schneller, hält sich etwas länger in der Luft, besitzt aber dafür nicht so ausgeprägte Sprungeigenschaften. Der Hauswurm mit der heraushängenden Zunge läßt sich durch die hüpfende Art sich fortzubewegen nur schwer und ungenau steuern. Sein Vorteil ist seine Größe, weil er sich vor herunterfallenden Hindernissen nicht zu ducken braucht. Wie im ersten Teil sind auch hier alle Charakter mit viel Liebe zum Detail animiert, wenn sie auch mit etwas zu wenig Animationsphasen in Szene gesetzt wurden. Parallax verlagerte Ebenen verschieben sich nur unsauber gegeneinander, so daß sich ruckende und stockende Bewegungsabläufe beim horizontalen Scrollen der Bildschirmaufbauten ergeben. Die Grafik ist oft recht pixelig und grob. Positiv aufgefallen sind mir die beeindruckenden Nebeleffekte, die sich hin und wieder über die Landschaft legen.



### Bug ist im zweiten Teil noch schwerer geworden

Die Anforderungen an den Spieler sind hoch. Der Schwierigkeitsgrad vieler Passagen ist extrem knifflig und erscheint deshalb an machen Stellen unfair.

Nur schön, daß zur Entschädigung die Gegner nach optisch ansprechenden Kriterien ausgesucht wurden. Wie froh hingegen war ich über die durchaus akzeptable Steuerung, die exakt und spontan auf meine Eingaben reagierte. Eines der gravierendsten Probleme war das Positionieren des Protagonisten am Rand eines weiten Abgrunds. Das Resultat war, daß Sprünge öfter etwas tiefer als erwartet ausfielen. Genervt von meiner Ungeschicklichkeit, konnte mich auch die Hintergrundmusik nicht so recht ermuntern. Ein besseres Einsatzgebiet hätten sie sicher in einer dieser amerikanischen Vorabendserien gefunden.

Abschließend bleibt zu bemerken, daß das Gameplay in Bug Too! viel zu linear verläuft. Die drei zur Auswahl stehenden Charaktere konnten meiner Meinung nach weder den Spielwitz noch die Langzeitmotivation tiefgreifend beeinflussen. Empfehlen möchte ich diesen Titel nur Fans des ersten Teils, die sich auf die Fortsetzung gefreut haben. Darauf hinzuweisen ist, daß Bug Too!, wie sein Vorgänger, ein Jump´n Run mit knackigem Schwierigkeitsgrad für Fortgeschrittene ist.

IMPORT US IMPORT IMPORT

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | SegaSoft |
| Genre: | Jump'n Run | Entwickler: | Sega |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Sega |
| Level: | 14 | | |
| Besonderheiten: | Backup Booster | Veröffentlichung: | US-Import |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 7 |

# DESTRUCTION

Destruction Derby 2 gehört ohne Zweifel zu den Psygnosis-Highlights. In Ausgabe 12/96 testeten wir das Spiel um Schrottautos und Stock-Cars mit einer traumhaften 9 von 10-Punktewertung. FUN GENERATION verlost in Zusammenarbeit mit Psygnosis eine paar wertvolle Preise mit und rund um Destruction Derby 2. Doch um einen der Preise abstauben zu können, müßt Ihr eine, für FUN GENERATION-Leser kinderleichte Frage beantworten:

Wie heißt das Entwicklerteam von Destruction Derby 2?

1. Preis: PlayStation + Destruction Derby 2
2.-11. Preis: Je ein Destruction Derby 2
12.-22. Preis: Je ein limitie
"Destruction Derby 2"

Eure Antwort schickt Ihr an:

FUN GENERATION
Stichwort: "Destruktion ist ei
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist natürlich au
schluß ist der 5. Februar 199

Destruction Derby 2 gehört ohne Zweifel zu den Psygnosis-Highlights. In Ausgabe 12/96 testeten wir das Spiel um Schrottautos und Stock-Cars mit einer traumhaften 9 von 10-Punktewertung. FUN GENERATION verlost in Zusammenarbeit mit Psygnosis eine paar wertvolle Preise mit und rund um Destruction Derby 2. Doch um einen der Preise abstauben zu können, müßt Ihr eine, für FUN GENERATION-Leser kinderleichte Frage beantworten:

**FraGe:** Wie heißt das Entwicklerteam von Destruction Derby 2?

1. Preis: PlayStation + Destruction Derby 2
2.-11. Preis: Je ein Destruction Derby 2
12.-22. Preis: Je ein limitiertes Hustler-Poster "Destruction Derby 2"

Eure Antwort schickt Ihr an:

FUN GENERATION
Stichwort: "Destruktion ist ein legitimes Mittel!"
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5. Februar 1997.

Holger Gößmann • Stefan Hellert

# Dark Saviour

## Einsiegshilfe

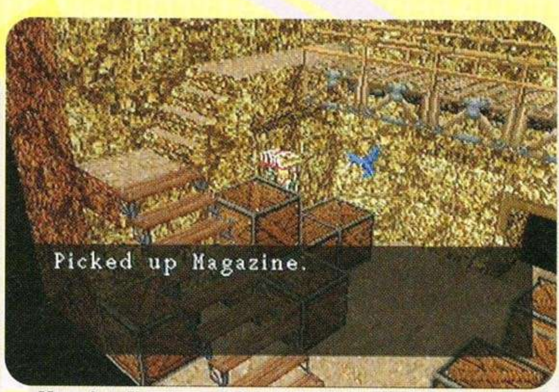
Die Kämpfe bei Dark Saviour sind mit folgendem Trick alle ohne Probleme zu bewältigen: bei einem gewissen Abstand zum Gegner holt Garian zu einem Schlag aus, der selbst die Deckung durchschlägt. Der Abstand liegt bei ca. 1 Körperlänge. Blockt Euer Gegner den Schlag, sitzt er trotzdem auf dem Hintern, und Ihr könnt ihm mit einem weiteren Schlag zusetzen. Nachdem der Feind getroffen wurde, nehmt ihr einfach wieder den entsprechenden Abstand ein und wiederholt die Prozedur.







Normale Gegner wie diese Fledermäuse sind äußerst selten



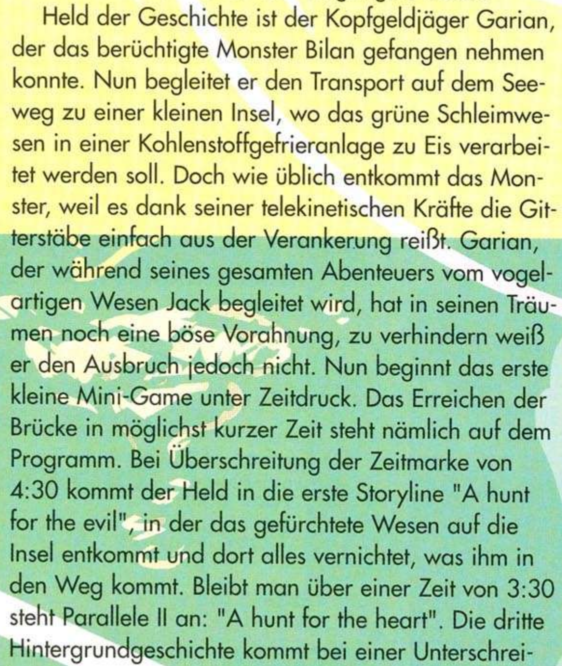
Magazine, Flaschen und Schokolade dienen als Zahlungsmittel


Das Lorenrennen ist eines der zahllosen Geschicklichkeitsspiele



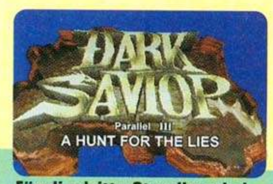
Auf dem Schiff ist Eile angesagt


Auch im Kühlraum muß Garian ein Puzzle lösen

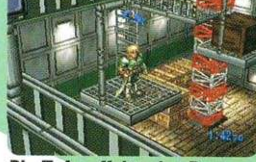


Da ist er nun also. Der lang erwartete Nachfolger zum Mega Drive-Superhit Landstalker. Auch für den Nachfolger hat die japanische Firma Climax erneut die isometrische Perspektive gewählt. Ob sie damit nicht wieder den Fehler des Vorgängers macht?

Held der Geschichte ist der Kopfgeldjäger Garian, der das berüchtigte Monster Bilan gefangen nehmen konnte. Nun begleitet er den Transport auf dem Seeweg zu einer kleinen Insel, wo das grüne Schleimwesen in einer Kohlenstoffgefrieranlage zu Eis verarbeitet werden soll. Doch wie üblich entkommt das Monster, weil es dank seiner telekinetischen Kräfte die Gitterstäbe einfach aus der Verankerung reißt. Garian, der während seines gesamten Abenteuers vom vogelartigen Wesen Jack begleitet wird, hat in seinen Träumen noch eine böse Vorahnung, zu verhindern weiß er den Ausbruch jedoch nicht. Nun beginnt das erste kleine Mini-Game unter Zeitdruck. Das Erreichen der Brücke in möglichst kurzer Zeit steht nämlich auf dem Programm. Bei Überschreitung der Zeitmarke von 4:30 kommt der Held in die erste Storyline "A hunt for the evil", in der das gefürchtete Wesen auf die Insel entkommt und dort alles vernichtet, was ihm in den Weg kommt. Bleibt man über einer Zeit von 3:30 steht Parallele II an: "A hunt for the heart". Die dritte Hintergrundgeschichte kommt bei einer Unterschreitung dieser Zeitmarke zum Tragen. In jedem Fall landet man anschließend auf einer Gefängnisinsel, die unter dem Kommando von Kurtliegen steht, der seine Gefangenen dazu mißbraucht, in seiner geheimen Mine Bilanium abzubauen, eine gefährliche Substanz, deren genaue Auswirkung im Verlauf des Spiels klar wird. Ob der Versklavung ihrer Mitgefangenen gründeten die Inselinsassen die JLO, eine geheime Gefangenenorganisation, die den Machenschaften des Kurtliegen ein Ende setzen will. Zwischen diesen Parteien muß Garian nun den Weg zu seinem eigenen Ziel finden.



Für die dritte Storyline sind schnelle Finger gefragt


Die Tiefeneffekte des Programms kommen gut rüber



Kommt man rechtzeitig, kann man Besatzung und Kapitän noch retten

Am Ende eines Kampfes wird das Punktekonte aufgefüllt




Kurtliegen bleibt liegen



Zwischenspänne finden sich viele im Programm

## Ansichtssache

Wie schon erwähnt, hat man an der isometrischen Darstellungsweise festgehalten, ohne jedoch die Zeichen der Zeit zu übersehen. Anders als beim Landstalkermodul, kann man mit Hilfe der L- und R- Tasten die Umgebung erkunden, indem man die Kamera einfach per Steuerkreuz um den Helden herum fahren läßt. Aus die Nähe zum Objekt kann hier eingestellt werden, die, anders als die Perspektive, auch erhalten bleibt, wenn man den besagte Button wieder losläßt. Als Grafikelement hat man für die meisten Szenen die Bitmapdarstellung gewählt, was das Sprite einfach besser aussehen läßt. Die Grafik ist somit wirklich gut gelungen; eine Aussage die ebenfalls auf den Sound zutrifft. Lediglich einige gelegentliche Pop-Ups und Fehler in der Darstellung sowie seltene Geschwindigkeitsverluste trüben die technische Seite etwas, was aber auf die spielerische Seite keinen Einfluß hat.



Die Ansichtsweite kann eingestellt werden

## Mehr Geschicklichkeit als RPG

Landstalker wurde deswegen so erfolgreich, weil es in einzigartiger Weise verstanden hat, Geschicklichkeitselemente in den grauen Action-Adventure-Alltag zu bringen. Beim Nachfolger gewinnen nun die Puzzleteile deutlich die Überhand gegenüber den Kampfeinlagen. Nur durchschnittlich alle 30 Minuten trifft man auf einen Feind, der dank einer stupiden Einknopftaktik überhaupt kein Problem darstellt (siehe Einstiegeshilfe). Ein anderer Kritikpunkt ist die Steuerung, die wenig direkt ist. Steuert man den Helden nach unten und rollt nun anschließend ohne den Finger vom Steuerkreuz zu heben nach links, läuft das Sprite auch weiterhin nach unten. Auch die Durchspielzeit ist relativ kurz. Als Faustregel kann man sagen, daß für einen Storyzweig ungefähr fünf Stunden benötigt werden. Es kann aber nicht behauptet werden, daß Dark Saviour nicht an seinen Vorgängen herankommt, es zielt nur in eine völlig andere Richtung. Zahllose Geschicklichkeitstests sowie eine gut durchdachte Hintergrundstory bringen den Fun bei Dark Saviour. Das Programm wird mit Sicherheit fesseln, bis alle möglichen Hintergrundstorys durchgespielt wurden und ist ohne Zweifel ein Pflichtkauf für jeden Liebhaber des Genres. Ihm fehlt allein die Genialität des Vorgängers.



Bilan ist der Endgegner von Parallel I...



...während der von Parallel II so aussieht




Am Ende des zweiten Teils wird der Burder mit Hilfe des Herzes gerettet und sie lebten glücklich bis an ihr seliges Ende



| | |
|---|---|
| System: Saturn | Hersteller: Sega |
| Genre: Action-Adventure | Entwickler: Climax |
| Spieler: 1 | Testmuster: Sega |
| Level: entfällt | |
| Besonderheiten: Backup-Booster | Veröffentlichung: Erhältlich |
| | Ca. Preis: 99,- DM |

**8 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 8 |

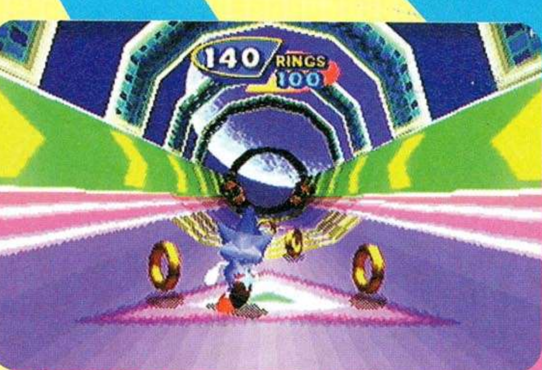


Gunter Glos · Philipp Noack

# Sonic 3D Blast



Dr. Robotnik bittet zum Kampf. Springt Ihm auf die Kuppel seines Raumschiffs



Schaut, daß Ihr diese Zangen erwischt

Nach einer 2-jährigen Pause meldet sich Sonic the Hedgehog auf dem Spielemarkt zurück. Zur Einführung in dieses großartige Ereignis wird Euch ein wunderschönes Renderintro in einer für den Saturn ungewöhnlich guten Qualität gezeigt. Hierbei ist nicht zu übersehen, daß es Sega mit Hilfe der Routinen der Firma TruMotion gelungen ist, auf dem Saturn pixelfreie Full Motion-Videos abzuspielen. Aber nun etwas zur Story. Sonic kämpft auf Flicky Island gegen seinen alten Widersacher Dr. Robotnik, der die dort ansässigen kleinen Wesen namens Flickies in Maschinen gefangen hält, um sie dazu zu mißbrauchen, versteckte Chaos Emeralds aus einer anderen Dimension aufzuspüren. Die Hauptlevel werden einer isometrischen Draufsicht dargestellt. Die Objekte in dieser virtuellen Umgebung sind gerendert und schillern und leuchten in bunten Farben. Gespielt wird S3DB mit dem Standard- oder dem Analogpad. Besondere Vorteile erzielt man durch keinen der beiden Controller. Die Steuerung benötigt zuerst eine Eingewöhnungsphase, da sie anfänglich recht schwammig und etwas schwierig in den Griff zu bekommen ist. Das Gameplay wirkt scheinbar sehr banal, entwickelt sich aber später durch die Kombination von Spielelementen zu einem echten Suchtfaktor. Deshalb ist es bei Produkten von Sega Pflicht, sich das Handbuch zu Gemüte zu führen, um hinter das tiefere Geheimnis des Gameplays zu steigen. Dem Spieler wird darin z.B. mitgeteilt, daß er mindestens 50 Ringe an Knuckles oder Tails überreichen muß, um durch einen Dimensionssprung in eine der 3D-Bonusrunden zu gelangen. Des weiteren besteht jede der sechs Episo-



Hier geht es sehr technisch zu. Verwendet die Rohrsysteme, um ans Ziel zu kommen


Diese spitzen Eisklumpen solltet Ihr mit einer Spin-Attack zerstören, um in die Passagen dahinter zu gelangen



Im Eislevel befreit Ihr die Flinkies mit einer Spin-Attack aus den Eisblöcken


Hier seht Ihr drei Minen. Wenn Ihr diesen zu nahe kommt, verliert Ihr alle Ringe oder ein Leben



Soll erfüllt! Nun müßt Ihr noch die 100 Ringe voll machen, um einen Bonus zu bekommen


Hier seht Ihr die Übersicht über alle zu spielenden Episoden



Überreicht Tails minimal 50 Ringe, um mit Ihm in einen Bonuslevel zu fliegen


Sonic und Tails auf dem Weg in den 3D-Bonuslevel

den aus zwei Akten und einem anschließenden Kampf gegen Dr. Robotnik. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Episode werden die erreichten Punkte addiert, was den Reiz des Spiels ausmacht. Wie schon bei Nights, verspürt man den inneren Zwang, Runde um Runde wieder und wieder zu spielen, um immer neue Wege zu finden, mehr Punkte bei der Endabrechung auf seinem Konto zu verbuchen.

## Sonic im neuen Gewand

Eines war klar: wenn Sega endlich sein Vorzeigemaskottchen aus 16-Bit-Zeiten auf den Saturn portieren würde, dann mit dem Vorsatz ein rundum gelungenes Produkt abzuliefern. Rücksicht darauf, ob man sich möglicherweise Konkurrenz im eigenen Haus macht, indem man zwei Inhouse-Produkte ganz vorne in der Spielbarkeitskala einreiht, hat man anscheinend nicht genommen. S3DB weißt ein durchaus solides, musikalisch harmonisch untermaltes Gameplay auf. Wer also Nights schon zum x-ten Mal durchgespielt hat und etwas für seinen fast verhungerten Saturn sucht, der findet hier genau das richtige Futter.




Wenn Ihr die vorgegebene Anzahl der Ringe im Bonuslevel aufgesammelt habt, bekommt Ihr einen der Chaos Emeralds




| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Sega |
| Genre: | Jump'n Run | Entwickler: | Sega |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Sega |
| Level: | 14 | | |
| Besonderheiten: | K.A. | Veröffentlichung: | US-Import |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |



**8 von 10**

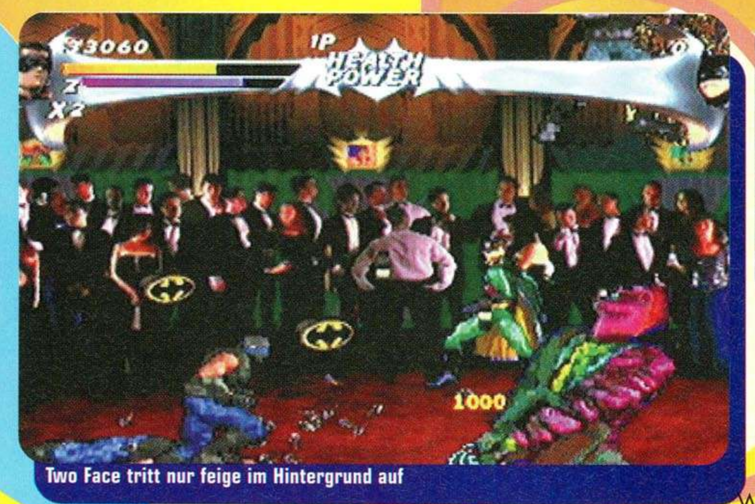
| | |
|---|---|
| **Grafik** | **8** |
| **Sound** | **8** |
| **Gameplay** | **8** |

Andreas Binzenhöfer • Stefan Hellert

# Batman Forever

## Einstiegshilfe

Spielt am Anfang unbedingt auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe, um nicht vollends gefrustet zu werden. Im Allgemeinen spielt sich Batman Forever etwas besser mit Robin, da dieser schneller ist und höher springen kann.


Two Face tritt nur feige im Hintergrund auf



Der Helikopter kann nur mit Super-Batarangs besiegt werden

Die Endgegner haben eine eigene Energieleiste

It´s the car, chicks love the car!

## DAS DYNAMISCHE DUO...

Das dynamische Duo war lange Zeit vom Bildschirm verschwunden. Jetzt sind die beiden DC-Comic-Helden zurück und prügeln sich in bester Beat`n Run-Manier durch die Straßen von Gotham City. Neben den Fähigkeiten, zu springen, Gegner zu verschlagen oder ihnen einfach in den Allerwertesten zu treten, haben die beiden Superhelden noch je zwei Special Attacks auf dem Kasten, um sich gegen besonders fiese Gestalten erwehren zu können. Die meisten besiegten Ganoven geben wertvolle Extras frei, die beispielsweise die Energieleiste auffrischen, den Helden fünffach auf dem Monitor erscheinen lassen oder ihm einfach ein paar Wurfgeschosse (z.B. Batarangs) spendieren. Die Hintergründe wurden leicht interaktiv gestaltet: man kann etliche Gegenstände aufnehmen und als Waffe einsetzen oder einfach an Seilen durch die Gegend schwingen. Jeder Level hat mindestens einen Endgegner, der teilweise nur mit Super-Batarangs ins Pixel-Nirwana verbannt werden kann. Ist dieser erledigt, werden Eure Erfolge, wie etwa ellenlange Combos (bis zu 400 Hits) oder gute High Scores, mit einem Extra für die nächste Runde belohnt.




## Blödmann für immer ?

Batman Forever hätte an und für sich mal wieder ein ganz nettes Beat`n Run werden können. Die Anzahl der Extras ist nicht zu knapp und die Idee mit dem Combo System ist auch nicht von schlechten Eltern. Schade nur, daß spielerisch so gut wie nichts dahintersteckt. Dieselben Joypad-Bewegungen ergeben die unterschiedlichsten Combos, und nur zwei Special Attacks waren schon vor drei Jahren Game Boy-Standard. Die gewaltige Unübersichtlichkeit treibt den Spielspaß auch nicht gerade voran. Steht einer der Helden ganz vorn am Bildschirm, kann man nur noch schwer zwischen Pixeln und Muskeln unterscheiden. Zu zweit macht Batman Forever keinen Deut mehr Spaß, wirkt insgesamt eher noch unübersichtlicher. Acclaims neuestes Lizenzprodukt dürfte allerhöchstens eingefleischte Batman Fans ansprechen, und selbst die sollten sich genau überlegen, ob sie für das Geld nicht lieber zehnmal in den neuen Batman-Film gehen.



IMPORT US IMPORT IMPORT

| | |
|---|---|
| System: Saturn | Hersteller: Acclaim |
| Genre: Beat'n Run | Entwickler: Iguana |
| Spieler: 1-2 | Testmuster: Pagoda 0208 / 823270 |
| Level: 9 | Veröffentlichung: US-Import |
| Besonderheiten: Backup-Booster | Ca. Preis: 119,- DM |

**4 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 4 |

# Breakpoint



Langeweile auf dem Hartplatz



Trauriges Bild nach 50 Ballwechseln

"Vom Kreativsein halte ich nicht viel, drum schreib' ich schnell ein Tennis-Spiel."

"Vom Kreativsein halte ich nicht viel, drum schreib' ich schnell ein Tennis-Spiel." Dieser Schüttelreim aus der untersten Schublade eines deutschen Heimatdichters, der für Geld über jeden Dreck schreibt, trifft den Nagel bei diesem Spiel auf den Kopf. Mir will angesichts des vorliegenden Produkts nicht das Bild eines untalentierten Halbwüchsigen aus dem Kopf gehen, der mit fettigen Fingern auf der Tastatur seines PCs rumhackt und feist über beide Backen grient, weil seine Computer-Steffi viel dickere Dinger hat als die echte. Während ein Mettbrötchen den Gang geht, den jedes Mettbrötchen irgendwann gehen muß, werden flugs Tennisplätze mit dem Shareware-Malprogramm in drei Perspektiven angelegt und die Bilder fürs Motion Capturing aus der Sport-Bild ausgeschnitten. Nochmal auf'n Scanner gerotzt, um die Bewegungen flüssig zu gestalten, schnell ein Optionsmenü hingejuxt, und die Fantasienamen der Spieler holt er sich aus dem Örtlichen von der Telekom. "So, das wär's", denkt sich die kleine Pickelplantage und sichert den Bit-gewordenen Auswurf auf Festplatte. Doch, war da nicht noch was? Ach ja, Gameplay. "Hmmm!", denkt er bei sich, "das merkt bestimmt keiner, daß ich das vergessen habe, solange ich real life action dynamics oder full 3D motion capture and true control reponses every single second auf der Packung stehen habe. Das ist cool!" Ein schlauer Fuchs, der kleine Kot-Schreiber, hat er doch auch den Zusatz "Play it the way you want, if you think you can" eingebaut, was soviel heißt wie: "Schau doch selbst, wie Du damit zurechtkommst!" Denn die Steuerung beschränkt sich bei einem geradeaus denkenden und kohlefixierten Menschen eben auch auf solche Bälle. Da kann man auf dem Joypad solange beim Schlag nach links und rechst drücken, wie man will, da tut sich bis auf eine Abweichung um ca. fünf bis zehn Grad nichts, denn der Cross-Ball würde anscheinend leider zugunsten einer Familienpackung Schoko-Crossies wegrationalisiert, war nun mal lecker.

## Brechpunkt

"Hi,hi, hi" macht der kleine Hacker, denn er weiß, wer so einen Scheiß kauft, der liest keine FUN GENERATION, den natürlichen Feind der miesen Spiele. Da weiß man dann eben auch nicht, daß jeder Ballwechsel aus einem ellenlangen und langweiligen Grundlinienduell besteht, welches der Spieler entweder aufgrund eines akuten Hungergefühls abbricht oder vom Computer durch einem einfachen Löffelball, bei dem er aus unerfindlichen Gründen daneben schubbert, beendet wird. Beim Netzangriff, den der Computer während meiner Spielzeit allerdings niemals macht, soll der Spieler automatisch Superschmetterbälle oder gezielte Volleys schlagen, die mein Spieler wiederum auch im entscheidenden Moment verweigerte. Breakpoint macht jedem Tennisfreund soviel Spaß wie ein Loch im Schläger. Schlechtgezeichnete Grafiken, müde Soundkulisse und "Gameplay from hell" tun nur weh und werden gerne zum Anlaß für einen ganz üblen Verriß genommen.

## Alternativ-Tip

Leider ist der Saturn in punkto Tennisspiele Notstandsgebiet. Allerdings können wir, vor allem wenn Ihr vornehmlich zu zweit spielt, den Titel Virtual Open Tennis (FG 1/96 Rating 7/10) empfehlen. Die Computergegner sind zwar ziemlich lasch, doch aufgrund der vielen Schlagvarianten macht ein Match zu zweit viel Spaß. Auch grafisch ist VO Tennis Breakpoint weit überlegen und läßt die Spielkultur erkennen, die Breakpoint in jeder Phase des Spieles abgeht.



Ödes Replay



Perspektiven ohne Reiz


Mann, hab' ich heute wieder keinen Bock

| | | | |
|---|---|---|---|
| System: | Saturn | Hersteller: | Laguna |
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Ocean |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Laguna |
| Level: | entfällt | | |
| Besonderheiten: | K.A. | Veröffentlichung: | Erhältlich |
| | | Ca. Preis: | 99,- DM |

**1 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 4 |
| Sound | 5 |
| Gameplay | 1 |





Holger Gößmann • Stefan Hellert

# Terranigma

## Spieleberater

Auch bei Terranigma hat Nintendo wieder einen Spieleberater beigepackt. Das 71 Seiten starke Werk gibt Aufschluß über alle Labyrinthe und die darin befindlichen Extras. Auch alle Gegenstände und Personen sind genau beschrieben. Terranigma hat den Spieleberater vielleicht nötiger als die bisherigen Produkte, denn an manchen Stellen sind die Rätsel und Lösungswege doch etwas kompliziert.


Die Nashörner bilden die Brücke zum nächsten Abschnitt


Rechts am Tisch findet man das Save-Buch

Endlich, nach fast einem Jahr kommt Nintendo mit einem neuen Action-Adventure für seinen 16-Bitter auf den Markt. Als Nachfolgeprodukt zu Squaresofts Secret of Evermore wurde Enix´ Terranigma auserkoren.

Seit der Entstehung des blauen Planeten gab es zwei Kräfte, die sich gegenüberstanden. Gut und Böse hielten sich im Laufe der Evolution ungefähr die Waage, und so konnte keine der beiden Kräfte die Überhand gewinnen. Mit dem Wissen um Technologie und Waffen wurde der Kampf zwischen den Mächten immer heftiger und eskalierte schließlich in einer gigantischen Schlacht am Südpol. Doch auch hier waren beide Parteien gleich stark, weshalb die Auseinandersetzung schließlich mit der Niederlage für beide endete. Die Kontinente versanken im Meer, die Menschen wurden in die Unterwelt verdammt und alles mit einem Kristallnebel versiegelt. Nun beginnt das eigentliche Spiel, indem der Held Ark durch seine Neugierde die Unterwelt aus den Fugen bringt. Im Keller des Dorfältesten findet er eine versiegelte Truhe, dessen Einwohner Fluffy ihn bittet, das Siegel zu brechen. Als er das tut, befreit er gleichzeitig die dunklen Wesen aus ihrer Verbannung. Nun ist die Erdoberfläche ganz in der Hand der Dämonen und es bedarf der vollständigen Wiederherstellung des alten Weltbildes, um wieder ein Gleichgewicht zu erhalten. Das Schicksal der Erde liegt in den Händen von Ark.



Die Figur steigt einen Level auf



Jeder Gegner hat seine Spezialität



Die Goldbarren stocken die Liquiditätsreserven auf



An Lianen kann man sich nach oben hangeln

## Der Anfang allen Übels















Beim Magier braucht Ark nicht nur Kohle, sondern auch Kristalle



Feuerbälle verkohlen das Heldensprite

## Altbewährtes Gameplay

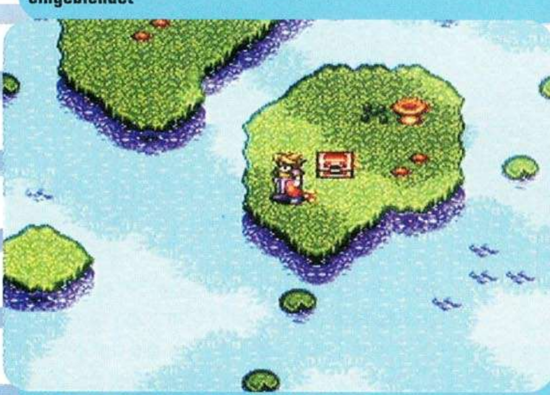
Was Ark aber befreite, soll ihm nun ein wichtiger Wegbegleiter sein. Die Truhe stellt nämlich gleichzeitig das Inventory-Menü dar. Dort kann man, wie in jedem Rollenspiel, Waffen und Rüstungen an- und ablegen, Gegenstände benutzen und sich über den augenblicklichen Erfahrungsstand des Heldensprites informieren. Zu Beginn geht es spärlich bewaffnet in die fünf Türme der Unterwelt, die je einen Kontinent repräsentieren, den es an die Oberfläche zu bringen gilt. Dem geschulten Auge wird die Seelenverwandtschaft diese Produkts mit dem Vorzeige-RPG Secret of Mana nicht entgehen. Mit einem Speer bewaffnet, zieht der Held durch die Dungeons und erledigt dort in Echtzeit seine Gegner, von denen er Erfahrungspunkte und Geld erhält. Sind genug Punkte beisammen, steigt der Level von Ark und mit ihm seine Angriffs- und Verteidigungswerte. Zaubersprüche werden mit Hilfe von Ringen vom Stapel gelassen, die man beim ortsansässigen Magier kaufen kann. Zusätzlich zum notwendigen Geld muß der Spieler zur Produktion eines solchen Ringes aber auch die notwendigen Kristalle abgeben, die überall in den Leveln verstreut sind. Was natürlich nicht fehlen darf, sind die bildschirmfüllenden Endgegner, die meist nur mit ausgefeilter Technik und vielen Heilkräutern zu besiegen sind.

## Nicht ausgereift

Terranigma ist bei weitem nicht das beste Action-Adventure, das in Deutschland für das Super Nintendo zu haben ist. Ja, erstmals muß man Mängel im Gametesting eines Class A-Produktes des Videospielgiganten attestieren. Ein Beispiel: bei den Endgegner ist man meist mit einem Heilkraut ausgerüstet. Neigt sich die eigene Energie dem Ende zu, ist man während des Schluckens des hitpointspendenden Extras unbeweglich und verwundbar. Das heißt, noch bevor die lebensrettenden Punkte gutgeschrieben werden, zieht die CPU die Punkte des Treffers ab, und der Held ist tot. Dies war aber nur einer von spielerisch zahlreichen Mängeln, die in der Testphase übersehen wurden. Die Kollisionsabfrage ist ebenfalls etwas mißraten, und das Leveldesign nicht immer unbedingt fair. Die Zwischenspänne (meist Mode 7-Einlagen) sind ob ihrer Vielfalt und Länge eher störend als motivierend. Daß Terranigma trotzdem Spaß macht, liegt wohl eher am altbewährten Spielprinzip, bei dem man offensichtlich nur wenig falsch machen kann. Allerdings werden Freunde und Kenner des Genres von diesem Enix´ Produkt enttäuscht sein. Wer noch nicht alle Action-Adventures, die in Deutschland erhältlich sind durchgespielt hat, tut gut daran, erstmal die Klassiker in Angriff zu nehmen. Nintendo of Europe hingegen täte gut daran, Hits wie Super Mario RPG umzusetzen, bevor man auf ein mittelmäßiges Produkt als Weihnachts-Topseller zurückgreift.



Die Erdteile, auf denen man sich befindet, werden immer eingeblendet


In Truhen findet man Ged und Ausrüstung

### Das Inventorymenü













### Die Attacken werden ausführlich erklärt





| | |
|---|---|
| System: Super Nintendo | Hersteller: Nintendo |
| Genre: Action RPG | Entwickler: Enix |
| Spieler: 1 | Testmuster: Theo Kranz Games Tel.: 0931 / 571601 |
| Level: entfällt | Veröffentlichung: Erhältlich |
| Besonderheiten: Batterie, Dt. Texte, Spieleberater | Ca. Preis: 119,- DM |



**7 von 10**

Grafik .6
Sound .7
Gameplay .7

# first aid




## Killer Instinct Gold

**Nintendo 64/US-Version**
**Diverses**

**99%-Combos**
Ein einfacher Weg, um mit jedem Charakter 99%-Combos auszuführen, wird hier beschrieben:
Stellt EARLY ULTIMATES auf ON in der Level 4-Option. Mit dieser Option könnt Ihr zu jeder Zeit Ultimate Combos ausführen. Versucht nun, den ersten Life bar des Gegners abzuräumen. Danach kann man eine Combo ausfürhren, die sofort von einem Ultimate Combo gefolgt sein sollte.
Die KNOCKDOWNS müssen an sein, während die CHEAP JUGGLES aus sind, sonst kann man seine Initialen nicht eintragen.

**Alle Optionen**
Um an alle Optionen zu kommen, ohne das Spiel auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchzuspielen, muß man warten, bis die Character Profiles auftauchen. Nun drückt man Z, B, A, L, A, Z (L ist der obere linke Knopf). Der Sprecher sagt nun "Perfect".



**Als Gargos spielen**
Wieder muß man auf die Character Profiles warten. Drückt nun Z, A, R, Z, A, B (R ist der rechte obere Button). Solltet Ihr es richtig gemacht haben, hört Ihr Gargos lachen.

**In der Sky Stage spielen**
Beide Spieler müssen unten+MK drücken, wenn der Charakter ausgewählt wird.

## Street Fighter Alpha 2

**PlayStation/Alle Versionen**
**Super Akuma, Super Chun Li**

**Um mit Akuma im Super Outfit zu spielen, muß man folgenden Weg gehen:**
1. Wählt Akuma aus.
2. Drückt Start.
3. Geht zu Adon, Gen, Sakura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie und zurück zu Akuma.
4. Drückt und haltet Start, drückt dann entweder die Punch- oder die Kick-Buttons.

**Bei Chun Li drückt man:**
1. Auf Chun Lis Bild Start drücken und halten.
2. Dann drückt man entweder die Punch- oder die Kick-Buttons.

## Beyond the Beyond

**PlayStation/US-Version**
**Unendlich Geld und versteckter Kämpfer**
Mit diesem Cheat könnt Ihr soviel Kohle einstecken, wie Ihr wollt. Um ihn auszuführen, müßt Ihr jeden Charakter mit einem Ring ausrüsten. Verkauft dann den Ring. Ihr bekommt dafür ein hübsches Sümmchen, doch der Ring befindet sich weiterhin in Eurem Besitz. Wiederholt den Vorgang sooft Ihr es für nötig haltet.

**Versteckter Charakter**
In der Schloßruine von Barbaros findet Ihr Lorele. Geht durch den Ausgang bei dem Priester und geht weiter zu den Stufen an der Rückseite. Drückt die rechte Wand bei den Stufen, bis Ihr einen geheimen Eingang findet. Der dahinterliegende Gang führt Euch zu Lorele.



## Burning Road

**PlayStation/Alle Versionen**
**Drei neue Strecken**
Wählt den Practice-Mode an, sucht Eure Strecke, das Auto und die Schaltung aus. Wenn das Rennen startet, dreht das Auto rum und fahrt in die Gegenrichtung. Sobald Ihr durch einen Checkpoint fahrt, seid Ihr auf Platz 1, die anderen Autos drehen ebenfalls um und folgen Euch. Fahrt nun weiter wie immer, doch Ihr habt drei weitere Kurse zur Auswahl. Dies geht leider nicht im Championship-Modus.

## Blazing Dragons

**PlayStation/Alle Versionen**
**Paßwort**
Das finale Paßwort lautet: V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

## PO'ed

**PlayStation/Alle Versionen**
**Waffen wieder aufladen**
Dieser Cheat funktioniert nur im Foot Mode. Vollführt einen Sprung nach hinten, indem Ihr gleichzeitig Quadrat und L2 drückt. In der Luft drückt Ihr gleichzeitig rechts, X und O. Die Waffen sollten nun wieder aufgefüllt sein.




## Gunship 2000

**PlayStation/Alle Versionen**
**Unverwundbarkeit**
Im Ladebildschirm (Grafik eines Helikopters) drückt und hält man auf Controller 1: L1, L2, R1, R2, bis der Screen verschwindet. Sobald die Mission Screen erscheint, sieht man in der oberen, linken Ecke das Wort "Cheat". Der Trick hat funktioniert.





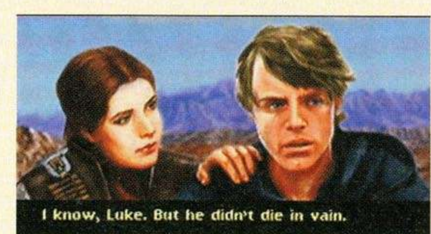


## Shadows of the empire

**Nintendo 64/US-Version**

**Abspann sehen**

Gebt als Spielername "_Credits" ein, geht dann in den ersten Level. Ihr werdet sofort den finalen Abspann sehen.




## Fighting Vipers

**Saturn/Alle Versionen**

**Pepsiman**

Ihr müßt alle Matches durchspielen, ohne einen Kampf zu verlieren. Im Tokio-Level müßt Ihr Euch von Tokio mit "Perfect" schlagen lassen. Jetzt werdet Ihr von Pepsi-Man gefordert.

## Space Hulk

**PlayStation/Alle Versionen**

Wenn das Spiel startet, müßt Ihr in dem Bildschirm mit den zwei Türen die L1-Taste gedrückt halten. Drückt dann X, Quadrat, rechts, X, Dreieck, X, unten, X, Quadrat, rechts, X.

**Die Cheat Hotline**
**Dienstags von 18-20 Uhr**
**0931 / 4043716**

## Daytona C.C.E.

**Saturn/PAL-Version**

**Diverses**

**Mirror Mode:**

Im Streckenauswahlbildschirm haltet Ihr X,Y,Z gleichzeitig gedrückt und wählt eine Strecke aus. Sobald dies geschehen ist, laßt Ihr die Tasten noch nicht los, sondern drückt A. Es erscheint "Mirror Mode" auf dem Bildschirm. Alle Strecken können nun spiegelverkehrt gefahren werden.

**UMA**

Um mit dem Pferd über den Asphalt zu jagen, und Geschwindigkeiten zu erreichen, die Black Beauty niemals zuvor erreicht hat, müßt Ihr auf jeder Strecke im Schwierigkeitsgrad "Hard" gewinnen.

**Daytona Car**

Um die Kutsche steuern zu dürfen, müßt Ihr auf "Normal"durchzocken.

# first aid

## Need For Speed

**PlayStation/PAL-Version**
**Lunar Springs-Kurs**

Gebt als Paßwort MQKZCL ein, geht ins Streckenauswahlmenü auf Rusty Springs und drückt Dreieck, L1 und R1 gleichzeitig.

## Sim City 2000

**Sega Saturn/PAL-Version**
**Unendlich Geld**

Pausiert das Spiel und gebt diesen Code ein: A,Z,X,Y. Nun habt Ihr Kohle ohne Ende.

## Disruptor

**PlayStation/Alle Versionen**
**Cheatcodes**

Während das Spiel läuft, drückt Ihr Select und geht zur Karte. Drückt dann L1, um den Zeitlauf auszustellen. Drückt nun Dreieck, X, X, O, X, Dreieck, Quadrat, Quadrat. Jetzt habt Ihr wieder volle Lebensenergie.

Für Munition macht Ihr die gleiche "Einleitung" und drückt dann: X, Quadrat, Dreieck, Dreieck, X, O, Dreieck, X.

## Destruction Derby 2

**PlayStation/US-Version**
**Codes**

Gebt diese Codes ein, wenn Ihr ein Spiel im Championship Mode spielt.
MACSrPOO: Alle Strecken
CREDITZ!: Animationen von den Programmierern
ToNyPaRk: Video mit allen Credits und FMV-Sequenzen im Hintergrund

## Legacy Of War

**PlayStation / US-Version**
**Diverse Cheats**

Waffenauswahl: L2, R2, L1, L2, unten, oben, oben, unten.

Unendl. Continues: L2, R2, L1, R1, links, rechts, rechts, links.

Movie Player: L2, L1, R1, R2, unten, links, unten, rechts.

Alle Codes müssen im Titel-Screen eingegeben werden.

**In folgenden zwei Cheats hat sich der Fehlerteufel in der Ausgabe 01/97 eingeschlichen:**

## Star Gladiator

**PlayStation**
**Verschiedenes**
**BILSTEIN:**

Im Arcade-Mode haltet Ihr SELECT gedrückt und wählt Gore. Drückt nun X,K,X,X,K,Q,Q,Q,D,D,D,X+K

## Tomb Raider

**Saturn**
**Level -Skip**

genau wie bei dem Cheat auf der PlayStation solltet Ihr folgende Tastenkombination nur auf der letzten Seite des Paßes, also ganz rechts eingeben: Z,Y,Z,Y,X,X,X und dann START.

## Tempest X

**PlayStation/US-Version**
**Tempest 2000-Version spielbar**

Mit diesem Cheat kann man Tempest 2000 bzw. Tempest Plus spielen. Der Cheat ist sehr einfach. Sobald man sich auf Platz 1 der High Score-Liste befindet, gibt man als Name H_V _S oder YIFF! ein. Schaut nun ins Hauptmenü.

## Jet Rider

**PlayStation/US-Version**
**Codes**

Um diese Codes zu benutzen, müßt Ihr eine "Full Season" auf Professional durchgespielt haben, d.h. alle Tracks sind anwählbar. Sobald man dies geschafft hat, erscheint eine Blase auf dem Bildschirmm, in der "Codes Enabled" steht. Wenn Ihr nun das Spiel mit einem anderen Team durchspielt, bekommt Ihr von dem Team einen Code. Es gibt insgesamt neun Codes zu entdecken. Viel Spaß beim Ausprobieren.

## Game Buster-Codes Saturn

### Daytona C.E.

Master Code . . . . . . .F6000924 FFFF
Unendlich Zeit . . . . .1605029C 0063
Immer Erster . . . . . .16050510 0100
elf Autos . . . . . . . .102FC08A 0300

### Exhumed

Master Code . . . . . . .F600924 C305
. . . . . . . . . . . . . . .B6002800 0000
Unendlich Energie . .16085286 00C8
Alle Waffen . . . . . .1608527A FF00
Alle Schlüssel . . . . . .1604988E 000F

### Tomb Raider

Master Code . . . . . .F60073C6 C305
. . . . . . . . . . . . . . .B6002800 0000
Unendlich Energie . .10247092 03E8
Waffen und
Lebenenergie . . . . .16061184 0008
Unendlich
Magnum-Mun. . . . .1609334A 0032
Unendlich Uzi-Mun. .16093356 0032
Unendlich Sauerstoff 160932B6 0708

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20

0931 / 4043716

0931 / 4043716

0931 / 4043716

0931 / 4043716

...und nur Dienstags!!!

# Part 2 TOMB RAIDER the way it is!

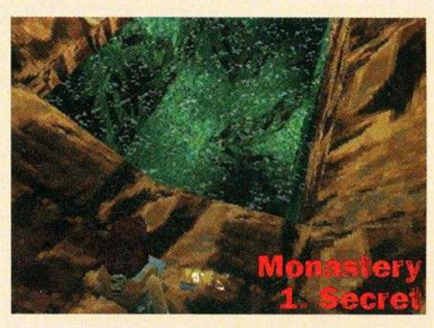
## MONASTERY

**3. Palace Midas**
**21 Extras - 3 Secrets**

Zu Beginn werdet Ihr mit einigen Affen konfrontiert. Ihr lauft zu einem Tempel und betätigt dort einen Schalter, der die Türe zu einem Garten öffnet, was Euch zunächst aber nicht interessiert. Links vom Wasserbecken gelangt Ihr zu einer Treppe, rechts von dieser findet Ihr ein paar Extras, aber Vorsicht vor den Löwen und dem Affen! Geht danach die Treppe nach oben, erledigt die drei Gorillas und springt in dem großen Raum auf die niedrigste Säule. Von dort aus hüpft Ihr über die restlichen Säulen auf die Plattform mit den fünf Schaltern. Der Reihe nach gilt es nun, insgesamt vier Türen zu öffnen. In welcher Anordnung die Schalter stehen müssen, geben die Symbolleisten über den Eingängen an. Ausgehend davon, daß Ihr direkt vor der Schalterwand steht, öffnet Ihr die Türen im Uhrzeigersinn. Über


Monastery

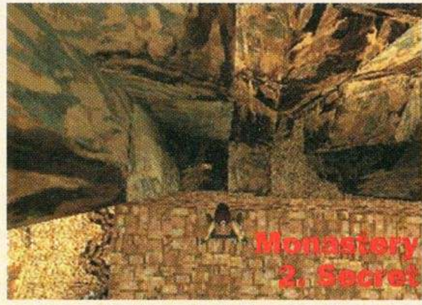
die Treppen erreicht Ihr einen Schalter, der das Gitter öffnet, um nicht jedes Mal über die Säulen auf die Plattform springen zu müssen. Hinter dem ersten Eingang ist gutes Timing gefragt. Ihr müßt über eine ganze Reihe von brennenden Plattformen springen, deren Flammen nur für kurze Zeit erlischen. Die letzte Plattform erreicht Ihr nur in Verbindung mit der Aktionstaste. Hier findet Ihr den ersten Stein.
Hinter der zweiten Türe mit der unvollständigen Schalterkombination verbergen sich der zweite Stein und zwei Geheimnisse. Bevor Ihr zu dem großen Wasserbecken rüberspringt, erschießt Ihr von sicherer Stelle aus einige Fledermäuse und Affen. Knöpft Euch dann die zwei Krokodile vor und taucht den kleinen Kanal entlang.


Monastery 1. Secret

**1. Secret:** Klettert aus dem Wasser (dies ist nur an einer Stelle möglich) und überwindet die schrägen Flächen mit einem Doppelsprung. Lauft nach links, um die Magnum Munition und ein kleines Medi Pack aufzunehmen.



# first aid

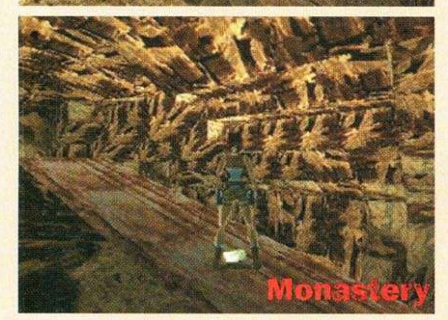



**2. Secret:** Lauft zu der auf dem Bild gezeigten Stelle und springt vorsichtig nach unten, dort findet Ihr Munition für die Shotgun und die Uzi sowie ein kleines Medi Pack.

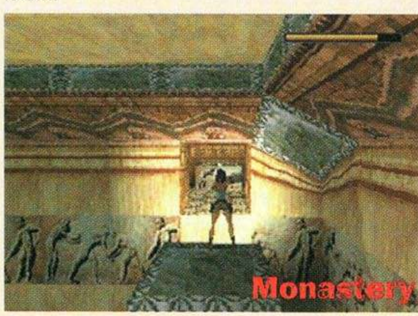


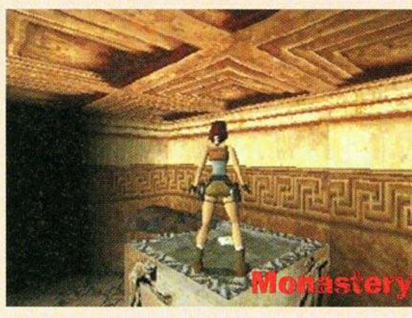




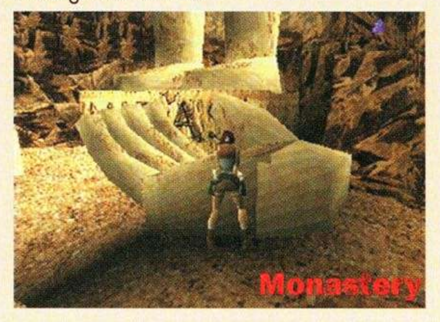



Zwischen den Säulen hindurch geht der Weg weiter, zwei Affen warten. Springt auf die gegenüberliegenden Felsen und hangelt Euch an der Spalte nach links. Geht weiter bis auf das Tempeldach, dort liegt der zweite Stein.



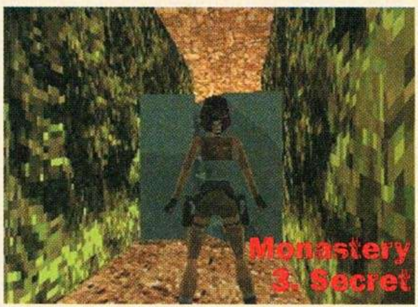




Hinter der dritten Türe sind wieder Sprungqualitäten gefragt. Kleiner Tip: beim letzten Sprung zum Raum mit dem dritten Stein sollte Ihr sofort mit einem Rückwärtssalto auf die letzte Säule zurückspringen, um den äußerst wilden Affen aus sicherer Entfernung erledigen zu können.




Nun geht es in Richtung Garten. Klettert über das Dach zur zerstörten Statue und stellt Lara vor die am Boden liegende Hand, um so die drei Steine vergolden zu können.




**3. Secret:** Rechts vom Gitter, direkt hinter den Büschen ist ein Schalter versteckt, der den Weg zu weiteren Extras freigibt. Vorsicht ist geboten! Ihr werdet sehen warum.

## 4. CISTERN
## 27 Extras - 3 Secrets







Verschiebt den Block so, daß Ihr den Schalter erreichen könnt. Erschießt die Ratten, geht durch die helle Türe und nehmt das große Medi Pack auf. Lauft zurück und klettert durch das Loch am Boden in die große Halle. Rechts vom Eingang aus gesehen befindet sich eine höher gelegene Plattform, die Ihr nicht direkt erreichen könnt. Sucht Euch einen Weg, um dorthin zu gelangen, und Ihr findet einen rostigen Schlüssel. Lauft den Weg wieder zurück und springt von der Säule aus in den Pumpenraum. Dort nimmt Euch wieder ein Abenteurer unter Beschuß. Haltet Lara in Bewegung, so kann er kaum Treffer landen. Den Schalter benutzt Ihr erst viel später.

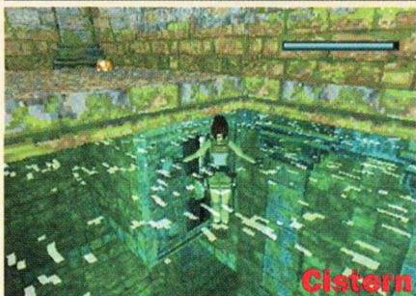



**1. Secret:** An der Decke des Pumpenraums entdeckt Ihr eine Öffnung, die zu den ersten Geheimnissen führt. Ihr sammelt dort insgesamt dreimal Munition für die Shotgun ein.

Klettert den Weg zurück und laßt Euch durch die Öffnung am Boden ins Wasser fallen. Taucht durch den Tunnel in den nächsten Raum. Dort tummeln sich einige Ratten im Wasser, die Ihr von der Plattform aus sicher









erledigt. Hier findet Ihr den zweiten rostigen Schlüssel. Geht weiter in die Haupthalle und versucht zu den Türen gegenüber des Pumpenraum-Eingangs zu gelangen. Hinter der linken Türe greifen Euch Affen und der Abenteurer an. Springt über die Plattformen bis ganz nach oben und hangelt Euch nach rechts. Erschießt die Krokodile von oben. Nach mehreren Sprüngen erreicht Ihr eine Felsspalte, die zu einem Schalter führt. Springt diagonal über die Speere, erschießt die Ratten, steigt in dem grünlich schimmernden Raum die Treppen nach oben und springt über die Plattformen zum nächsten Schalter, der Euch den Weg zum silbernen Schlüssel freigibt. Wieder zurück in der Haupthalle, legt Ihr im Pumpenraum jetzt den Schalter um. Unter Wasser seht Ihr einen kleinen Eingang, der Euch zu einem Schalter führt. Sammelt erst die Extras ein und taucht dann zum zweiten silbernen Schlüssel. Öffnet nun die zweite rostige Türe und achtet beim Eintauchen auf die Spitzen am Boden. Nehmt das Medi Pack und den goldenen Schlüssel auf und laßt Lara erst einmal etwas Luft schnappen.




**2. Secret:** Unter Wasser findet Ihr einen zweiten kleinen Eingang, der zu Munition für die Magnum führt.



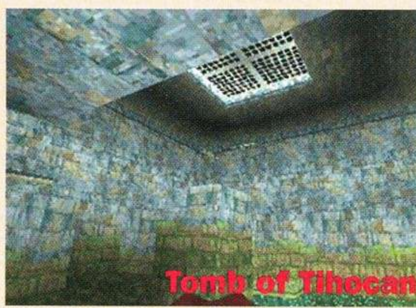

**3. Secret:** Klettert nun zur einzigen noch verschlossenen Türe. Links davon ist ein Felsblock, den Ihr einmal nach hinten schiebt. Kunstvolle Sprünge vorausgesetzt, dürft Ihr ein großes Medi Pack und zweimal Munition für die Magnum mitnehmen.


Cistern


Cistern

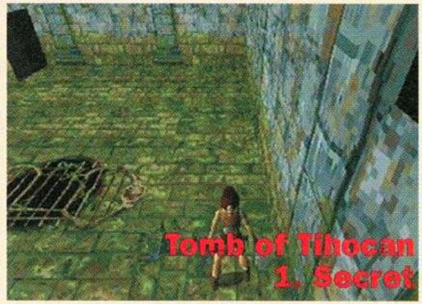
Setzt die Schlüssel ein und speichert ab. Ein Gorilla und zwei Löwen tauchen auf, dann geht es in einen großen Raum mit brüchigen Bodenplatten. Lauft außen herum und betätigt den Schalter nicht! Zieht den Schiebeblock zweimal heraus und viermal nach hinten, um auf das höhergelegene Podest zu gelangen, wo Ihr noch einmal viele Extras einsammeln könnt. Springt wieder nach unten und beendet den Level rechts vom Schalter.

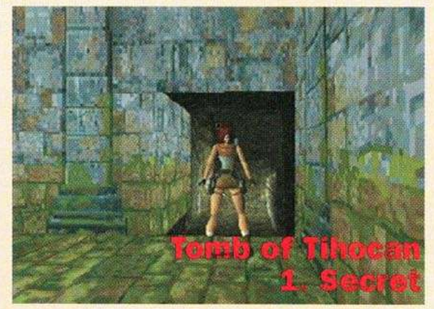
## 5. TOMB OF TIHOCAN
### 26 Extras - 2 Secrets

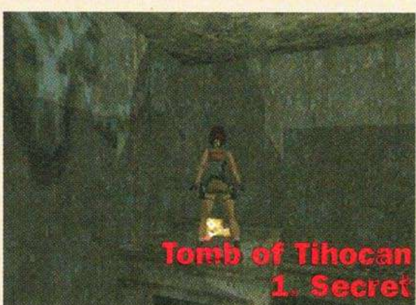

Tomb of Tihocan


Tomb of Tihocan

Legt zuerst den Schalter unter Wasser um, um selbiges etwas abzulassen. Steigt aus dem Wasser und betätigt einen weiteren Schalter, ein Krokodil schleicht um die Ecke. Ihr kommt in einen Raum mit einer Säule in der Mitte. Sobald Ihr auf diese springt, werdet Ihr mit Pfeilen beschossen. Stellt Euch in eine Ecke, und Ihr werdet nicht getroffen. In der linken oberen Ecke ist ein dritter Schalter, der den Raum überflutet. Über den weißlichen Stein erreicht Ihr den vierten Schalter, der Euch in den nächsten Raum bringt. Zieht den Block aus der Wand und springt über diesen die Plattformen bis nach oben. Klettert an der dunklen Stelle noch ein Stückchen höher. Auf der gegenüberliegenden Seite seht Ihr eine Plattform, über der sich ein Beil befindet. Springt dort hinüber, und die mächtige Axt fängt zu schwingen an - aber Abspeichern ist angesagt. Ihr werdet erneut von Pierre, dem Abenteurer, unter Beschuß genommen. Springt, nachdem Ihr ihn mit gezielten Schüssen vertrieben habt, dort hinüber. Ihr durchquert die Wandfalle und erledigt das Krokodil von oben.

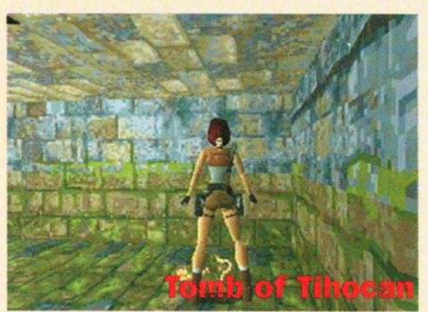

Tomb of Tihocan 1. Secret

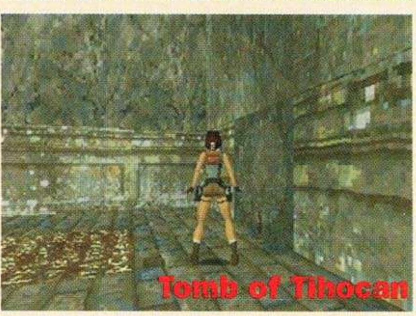

Tomb of Tihocan 1. Secret


Tomb of Tihocan 1. Secret

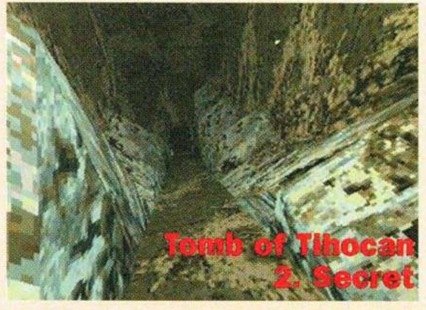
**1. Secret:** In drei Ecken sind die Bodenplatten leicht gräulich. Lauft über alle drei, und es öffnet sich eine Geheimtüre, die Munition für die Shotgun und ein großes Medi Pack verbirgt.

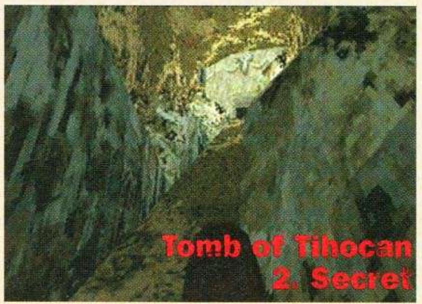
Nun geht es zurück zum riesigen Beil. Springt zu der Plattform, auf der das Speichersymbol plaziert war. In Verlängerung von Plattform und Beil ist ein zweiter Eingang, der nur mit einem gewagten Sprung zu erreichen ist. Hangelt Euch nach rechts bis zum Schalter. Hüpft ins Wasser und

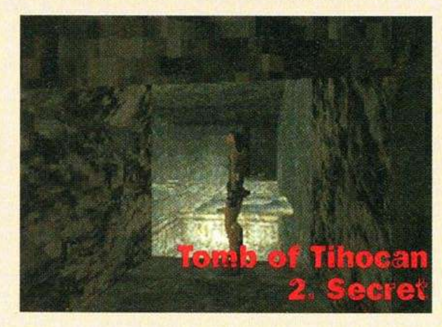

Tomb of Tihocan

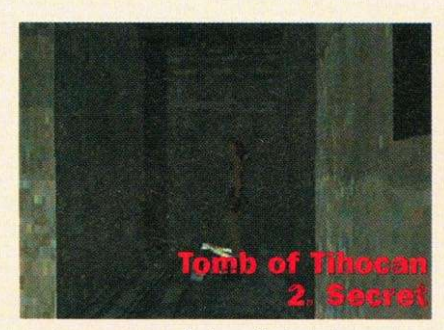

Tomb of Tihocan

taucht bis zu dem Raum mit den Speeren am Boden. Ihr findet wieder einen Schalter. Vom Speicherpunkt aus geht Ihr durch den kleinen Gang nach oben und erschießt die Affen. Dort in der Nähe liegt der goldene Schlüssel, den Ihr an dem Schloß einsetzt. Springt über die aus dem Wasser ragenden Säulen. In dem Raum mit den vier vollgekritzelten Bodenplatten müßt Ihr den Felsblock auf eben diese vier Stellen schieben, um jeweils eine Türe zu öffnen. Ihr findet einen rostigen Schlüssel, der Euch den Weg zu einer Rutschpartie freigibt.


Tomb of Tihocan 2. Secret


Tomb of Tihocan 2. Secret

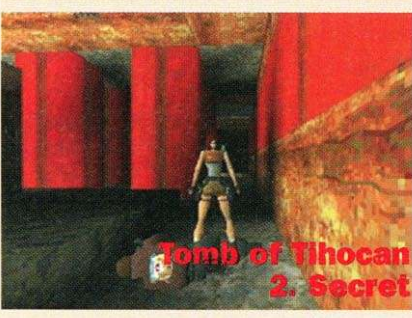

Tomb of Tihocan 2. Secret







**2. Secret:** Statt jedoch einfach nach unten zu schlittern, springt Ihr etwas nach rechts auf die Felsen und haltet die Sprungtaste gedrückt! Lara landet schließlich vor einem versteckten Raum. Stellt Lara seitlich auf und springt wie folgt über die brüchigen Plattformen: rechts, vor, rechts, rechts, zurück, rechts. Hier haben die Entwickler Munition für die Uzi und die Magnum versteckt.




Schlittert die Schräge hinunter und schwimmt bis zu dem Tempel. Um die verschlossene Türe zu öffnen, taucht Ihr rechts unter dem Gebäude durch einen unscheinbaren Tunnel bis zu dem Raum mit einem Schalter. Wieder vor dem Tempel, verwandelt sich eine der Statuen in einen explosiv agierenden Gegner. Und als ob das nicht genug wäre, wartet im Tempel schon wieder Pierre auf Euch, allerdings nicht lange. Liegt der arme Kerl endlich am Boden, nehmt Ihr von diesem das zweite Teil des Scion, die Magnums und den goldenen Schlüssel an Euch.

Ein Zwischenspann beendet die Monastery-Welt.



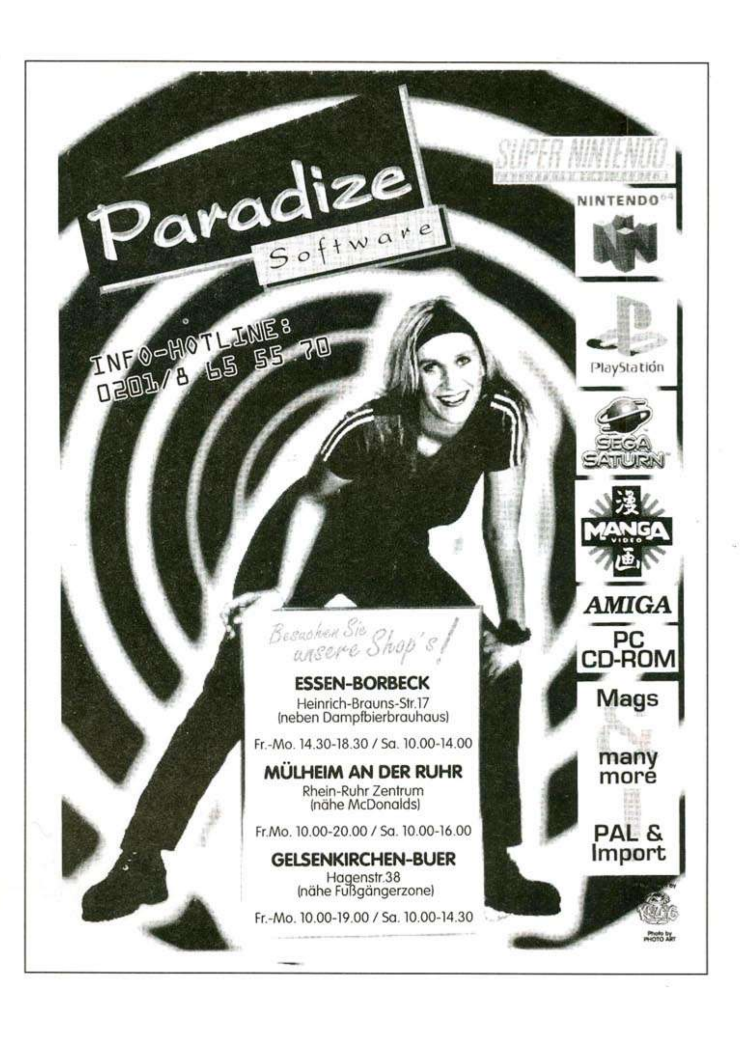






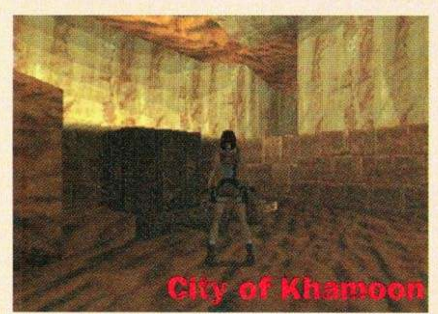


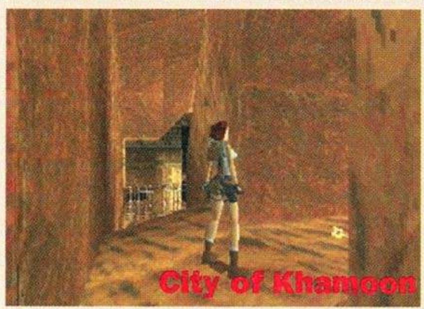




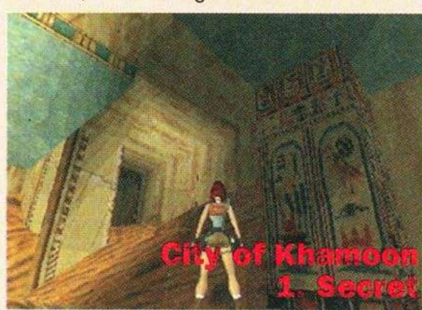
# first aid

## Egypt
### 1. City Of Khamoon
### 24 Extras - 3 Secrets

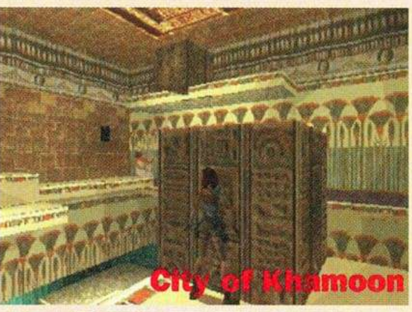


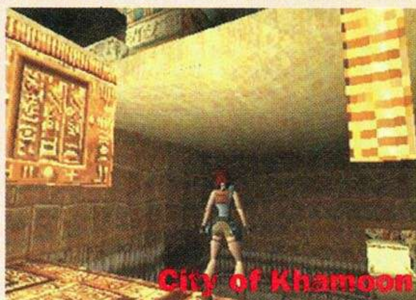




In das große Loch gelangt man einfach hinein, aber um so schwerer hinaus. Schiebt den unteren Felsblock zweimal aus der Wand heraus, so daß Ihr den Block darüber über diesen auf die andere Seite neben die hohe Säule plazieren könnt. Den Panther und das mumifizierte Wesen nehmt Ihr aus sicherer Höhe aufs Korn. Geht zur Sphinx und lauft langsam um deren Kopf herum. Dahinter verbergen sich ein Speicherpunkt, Munition für die Shotgun und ein Schlüssel. Lauft nun wieder nach vorn, zieht den Felsblock zweimal nach vorn und benutzt den Schlüssel. Erschießt zunächst den Panther von oben und springt über die Säulen bis zu einem Eingang an der hinteren Wand, ein weiterer Panther greift Euch an. Nutzt das Speichersymbol und erschießt das Krokodil. Geht durch die Türe mit dem Adlersymbol darüber, eine Felskugel rollt auf Euch zu.

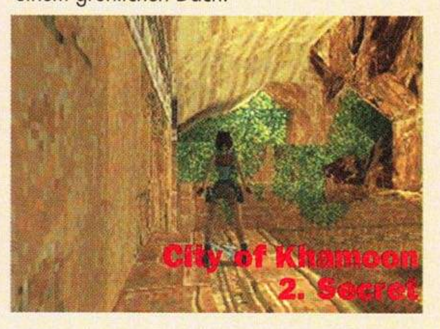



**1. Secret:** Springt lässig zur Seite und folgt der Kugel. Rechts davon in der hinteren Ecke ist ein dunkler Raum, in dem Ihr Munition für die Magnum und ein großes Medi Pack einsammelt.

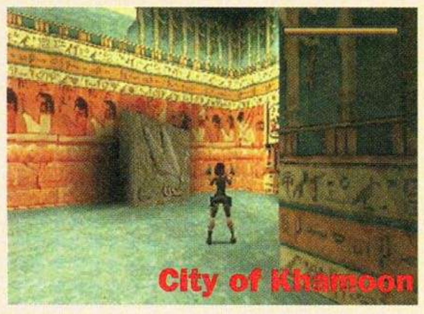


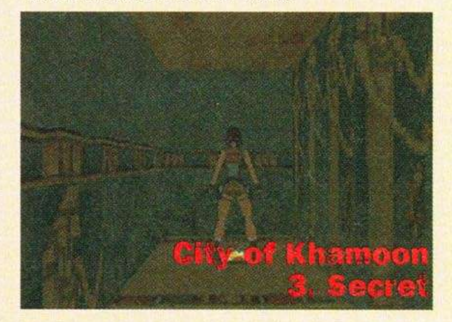

Springt ins Wasser und betätigt den Schalter, um die Türe zu öffnen. Klettert schnell aus dem feuchten Nass und erledigt das Krokodil. Klettert nach oben bis zu dem Schiebeblock und drückt diesen zweimal in Richtung Abspeicherpunkt. Über diesen gelangt Ihr zu einem Schalter. Geht zurück zum Schiebeblock und schaut nach oben. Ihr seht eine lange Plattform, auf der sich ein zweiter Schiebeblock befindet. Ihr müßt den unteren so plazieren, daß Ihr auf die obere Plattform springen könnt. Wer auf Nummer Sicher gehen will, zieht den oberen Felsblock einmal zurück und sucht sich ein gemütliches Plätzchen. Hinter dem Eingang wartet nämlich ein blödes Fabelvieh, daß Euch bei direktem Kontakt ordentlich Energie klaut. Habt Ihr dieses erledigt, aktiviert Ihr den Schalter. Klettert auf den Schiebeblock und springt auf die goldene Plattform. Mit einem stehenden Sprung erreicht Ihr die Kammer darüber, legt den nächsten Schalter um. Springt links am silbernen Gong vorbei und mit einem weiten Sprung zu den Felsen hinüber. Von hier aus seht Ihr ein Gebilde mit einem grünlichen Dach.




**2. Secret:** Springt dort hinüber und weiter bis in die linke hintere Ecke, wo Ihr Munition für die Uzi mitnehmt.




Erschießt die zwei Krokodile von oben und laßt Euch bei der Katzenstatue nach unten fallen. Unten angekommen, schaltet Ihr zunächst das Licht ein und erschießt die zwei Panther. Sobald Ihr nach unten springt, tauchen nochmal zwei Raubkatzen auf. Klettert dann über die Säule auf die Hängebrücke und lauft bis zur Mitte.




**3. Secret:** In der linken hinteren Ecke ist Munition für die Shotgun versteckt, die Ihr mit einem weiten Sprung problemlos erreicht.




Geht dann durch den zweiten beleuchteten Gang, erneut bekommt Ihr es mit einer Mumie zu tun. Springt durch die etwas erhöhte Öffnung in der Wand und klettert auf die Säule, dort liegt ein Schlüssel. Lauft den Hügel hoch und springt über die Plattformen bis zum letzten Schalter dieses Levels. Geht den Hügel zurück, laßt Euch die rechte Schräge nach unten gleiten und setzt den Schlüssel ein.

*Fortsetzung folgt...*

# charts

### Lesercharts / Dezember

1. (1) Resident Evil (PS)
2. (4) Tomb Raider (PS/SAT)
3. (2) Formel 1 (PS)
4. (7) wipEout 2097 (PS)
5. (-) Com. & Conquer (PS/SAT)
6. (9) Super Mario 64 (N64)
7. (10) Wave Race 64 (N64)
8. (8) Exhumed (SAT)
9. (5) Nights Into Dreams (SAT)
10. (-) Destruct. Derby 2 (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 05. Februar 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### Händlercharts / Star Games

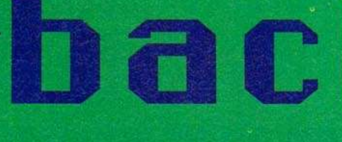
1. Tomb Raider (PS/SAT)
2. Command & Conquer (SAT)
3. Destruction Derby 2 (PS)
4. Formel 1 (PS)
5. Resident Evil (PS)
6. Disruptor (PS)
7. Star Gladiator (PS)
8. wipEout 2097 (PS)
9. Daytona USA CCE (SAT)
10. Virtua Cop 2 (SAT)

### FUN GENERATION – CHARTS

1. Mario Kart 64 (N64)
2. Tomb Raider (PS/SAT)
3. Rage Racer (PS)
4. ISS Deluxe (PS)
5. Com. & Conquer (PS/SAT)
6. Rebel Assault 2 (PS)
7. Sonic 3D Blast (SAT)
8. Riot (PS)
9. Fighters Megamix (SAT)
10. Bust-A-Move 2

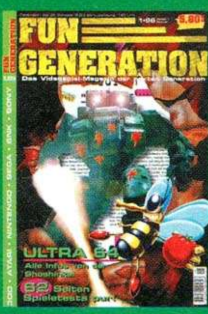
**Die Gewinner aus Fun Generation 01/97:**

- Kim Patzewitz – Schwanewede
- Gunnar Müller – Stuhr
- Falk Freese – Trappenkamp











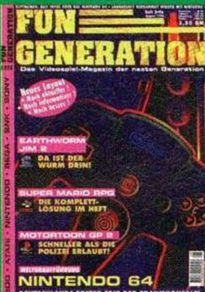


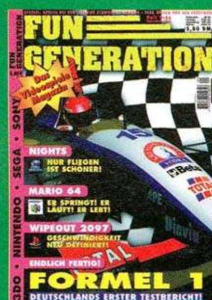





















| | | |
|---|---|---|
| FG 6/95 ☐ | FG 7/96 ☐ | FG 12/96 ☐ |
| FG 1/96 ☐ | FG 8/96 ☐ | FG 1/97 ☐ |
| FG 3/96 ☐ | FG 9/96 ☐ | |
| FG 5/96 ☐ | FG 10/96 ☐ | |
| FG 6/96 ☐ | FG 11/96 ☐ | |

**pro Heft 5,80 DM** = ______

**+ Porto** (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

**Gesamtbetrag:** ______

**Adresse:**

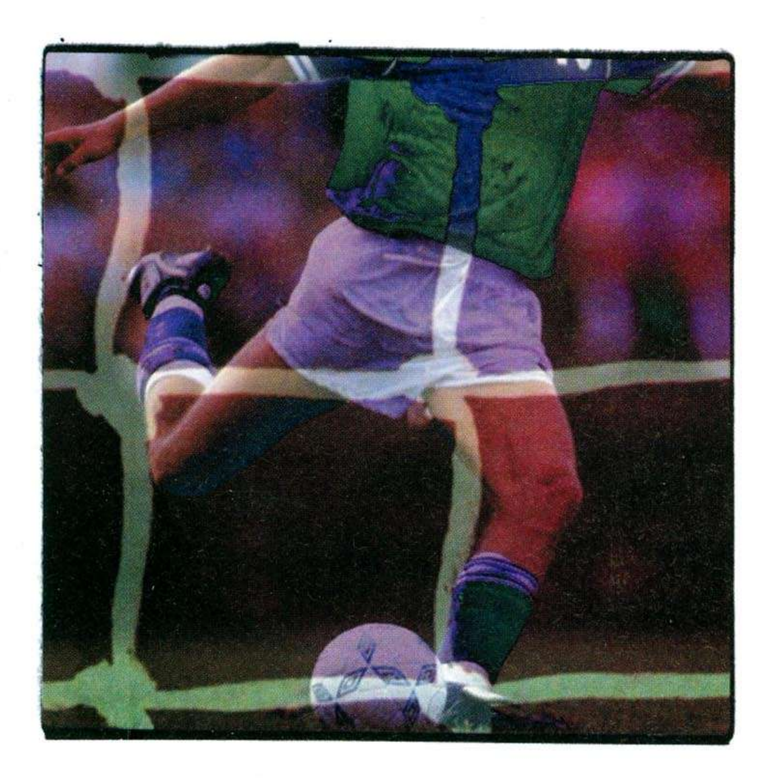
Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

...to be continued 3/97



Fußball perfekt?

## International Superstar Soccer 64

Der heißersehnte Next Generation-Volltreffer für Nintendo 64 oder ein klassisches Eigentor?

Yippiee-Ka-Yee, Schweinebacke

## Die Hard Arcade

Haben Saturn-Besitzer wirklich Grund zum exklusiven Stirb Langsam-Jubeln?

Stelldichein in Zuffenhausen

## Porsche Challenge

Das FUN GENERATION-Racingteam testet den neuen Porsche Boxster auf der Zuffenhausener Teststrecke und die PlayStation-Version am Bildschirm

Lara goes home!

## Tomb Raider-Komplettlösung Teil 3

Die letzten Level, alle Secrets, keine offenen Fragen

Im Land der Dinosaurier

## Turok - Dinosaur Hunter

Kann Acclaims erster Nintendo 64-Titel den hohen Erwartungen gerecht werden?

**... ab dem 12.02.1997**

# Impressum

**FUN GENERATION**

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: SoftGold

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043716

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1997 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg



**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** Mayday - Life on Mars, Tekken - Windermere The Jungle Mixes, Mr. Clinton - CocoJamboo, Marion Kart 64 & Autechre

**Special Thanx:** Acclaim, SoftGold & all die anderen

***Very Special Thanx an: Euch Leser!***

Leser des Monats: Arman Heldensen

**Hotline: Dienstag 18-20 Uhr**
**0931 / 4043716**









# NASCAR Racing

**Dein Puls rast, Deine Kehle ist wie zugeschnürt, Dein Atem kommt in kurzen, harten Stößen, ruf Dir ins Bewußtsein ...**




# ES IST NUR EIN SPIEL!




Original Fahrer, Teams und Strecken der '96er NASCAR©-Rennsaison




16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonus-strecken, 8 mitreißende Soundtracks



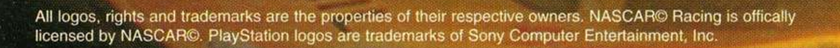

Simulationsmodus für Rennpuristen oder Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:












SIERRA®

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**










KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt